マーヴル・スーパーヒーローズ 公式ガイドブック

CAPCOM ファミ通

ASPECT

CAPCOM



MARVEL SUPER HEROES™

マーヴル・スーパーヒーローズ公式ガイドブック

ファミ通責任編集

アスペクト既刊案内

◆ファミ通責任編集のゲーム攻略本

バイオ ハザード ディレクターズカット 公式パーフェクトガイド ……1,200円
バイオハザード パーフェクトガイド Inside of BIO-HAZARD ……1,165円
サターン版 バイオ ハザード オフィシャルガイド……1,200円
みんなのGOLF 公式ガイドブック ……1,300円
Jリーグ ダイナマイトサッカー64 テクニカルガイド 勝利への技術と戦術 ……1,000円
ウキウキ釣り天国　人魚伝説の謎　魚釣大全……1,200円
クールボーダーズ2キリングセッション 公式ガイドブック……850円
マルチレーシングチャンピオンシップ 公式ガイドブック ……950円
ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー 公式無敵ガイド ……854円
ゼロヨンチャンプ Doozy-J 最速チューニングマニュアル ……1,100円
クーロンズ・ゲート公式ガイドブック ……1,800円
真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 蒐集之書 ……1,200円
女神異聞録ペルソナ公式ガイドブック ……1,262円
女神異聞録ペルソナ倶楽部 ……1,262円
バウンティーソード・ファースト 公式ガイドブック ……1,300円
モンスターファームブリーダーズガイド ……950円
PS版ダービースタリオン ブリーダーズバイブル ……950円
ダービースタリオン 公式ガイドブック ……1,600円
ダービースタリオン 全書 ……1,900円
ファイナルファンタジータクティクス大全 ……1,200円
ファイナルファンタジーVII 解体真書 ……1,165円
ファイナルファンタジーVII 公式設定資料集 ……951円
サガ フロンティア 解体真書 ……1,400円
リンダキューブアゲイン 公式ハンターズ・マニュアル……1,100円
ブレスオブファイアIII　公式設定資料集……900円
ラグナキュール 公式 完全攻略ガイド 神ヲ越エル者へ……1,000円
ロックマンX4 公式イレギュラーハンターズマニュアル ……780円
プリンセスメーカーゆめみる妖精 公式ガイド ……1,100円
ネクストキング 恋の千年王国 公式ガイド ~benefit from herb~ ……1,100円
ムーン オフィシャルブック……1,200円

◆ファミ通ブロスの本

桃太郎道中記 公式ガイドブック ……780円
サガフロンティア 冒険者への道標 ……760円
デジタルモンスター バンダイ公認デジモンずかん ……500円
ゲームで発見!! たまごっち　公式ガイドブック ……600円
てんしっちのたまごっちとあそぶほん ……490円

◆ファミ通ゲーム文庫シリーズ

わくわく7 ～わくわくが止まらない～　著:嬉野秋彦 ……570円
真説サムライスピリッツ武士道烈伝 天草編　著:いさき玲衣 ……580円
真説サムライスピリッツ武士道烈伝 ミズキ編　著:いさき玲衣……580円

※記載いたしました価格は本体価格であり、消費税は含まれておりません。

CAPCOM

MARVEL COMICS™

MARVEL SUPER HEROES™

マーヴル・スーパーヒーローズ 公式ガイドブック

ファミ通 責任編集

MARVEL COMICS™

MARVEL SUPER HEROES™

マーヴル・スーパーヒーローズ 公式ガイドブック

STORY OF INFINITY GAUNTLET

インフィニティ・ガントレット

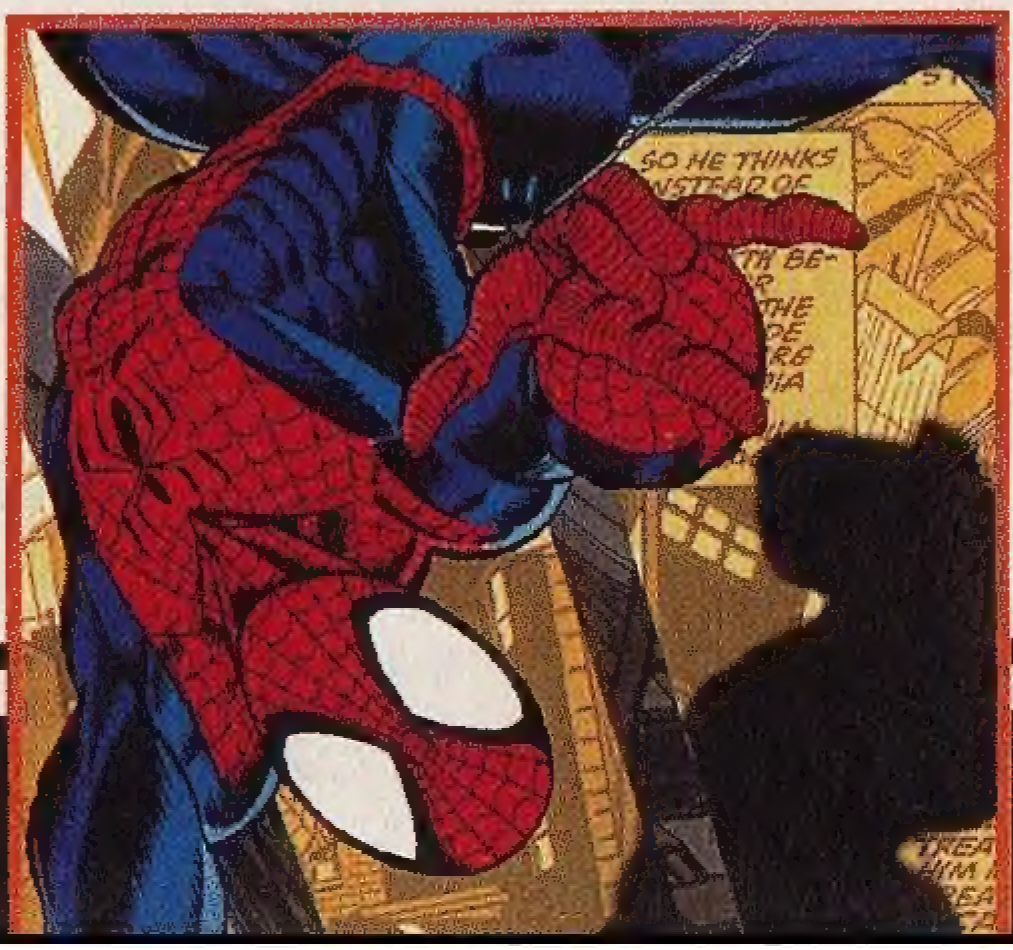
凶神サノス。かつて宇宙の全生命体の抹殺を目論み凶行を繰り返したこの男は、マーヴルヒーローズの必死の抵抗により絶命したはずであった。
しかし、この世に存在するあらゆる生命体に対して強い憎しみを抱いている死の女神デスは、この狂気の化身を再び現世に蘇らせてしまったのだ。
復活を果たしたサノスは、女神デスの期待に応え、彼女の歓心を買うために、宇宙最強の力を求めはじめた。
秘石"インフィニティ・ジェム"。魂、力、空間、現実、時間、精神の6つの現象を司るこの秘石をすべて手にした者は、宇宙創世以来最強のパワーを持つ究極の武器、"インフィニティ・ガントレット"を自在に操れるようになるという。
サノスが6つの秘石をすべて手に入れるとき。それはサノスが全宇宙のあらゆる神をも陵駕する最強の存在と化すときを表わし、そして全生命体の滅亡を意味することになる。
サノスの凶行に対し、ヒーロー達が様々な思惑を胸にして立ち上がった。ある者は宇宙の秩序と平和を守り抜くために、またある者は自らが世界最強の存在となり宇宙を支配するために。
全宇宙の存亡を賭けた究極の戦いが、今まさに幕を開けようとしている……。















MARVEL SUPER HEROES OFFICIAL GUIDEBOOK

マーヴルスーパーヒーローズ　公式ガイドブック

CONTENTS

本書は、サターン版（以下SS版）、プレイステーション版（以下PS版）両機種に対応しています。なお、ボタン操作系の表記はSS版、PS版ともに便宜上、キャラクターを操作するボタンを方向キー、パンチ、キックをそれぞれⓅ、Ⓚとします。

SYSTEM GUIDANCE



この項では、『マーヴル・スーパーヒーローズ』をより深く楽しむために、ゲームの基礎知識や基本システムについてを細かく17の項目にわけて、解説している。

MARVEL COMICS™ MARVEL SUPER HEROES™

MSH #1 ゲームモード解説 ▶▶▶▶▶

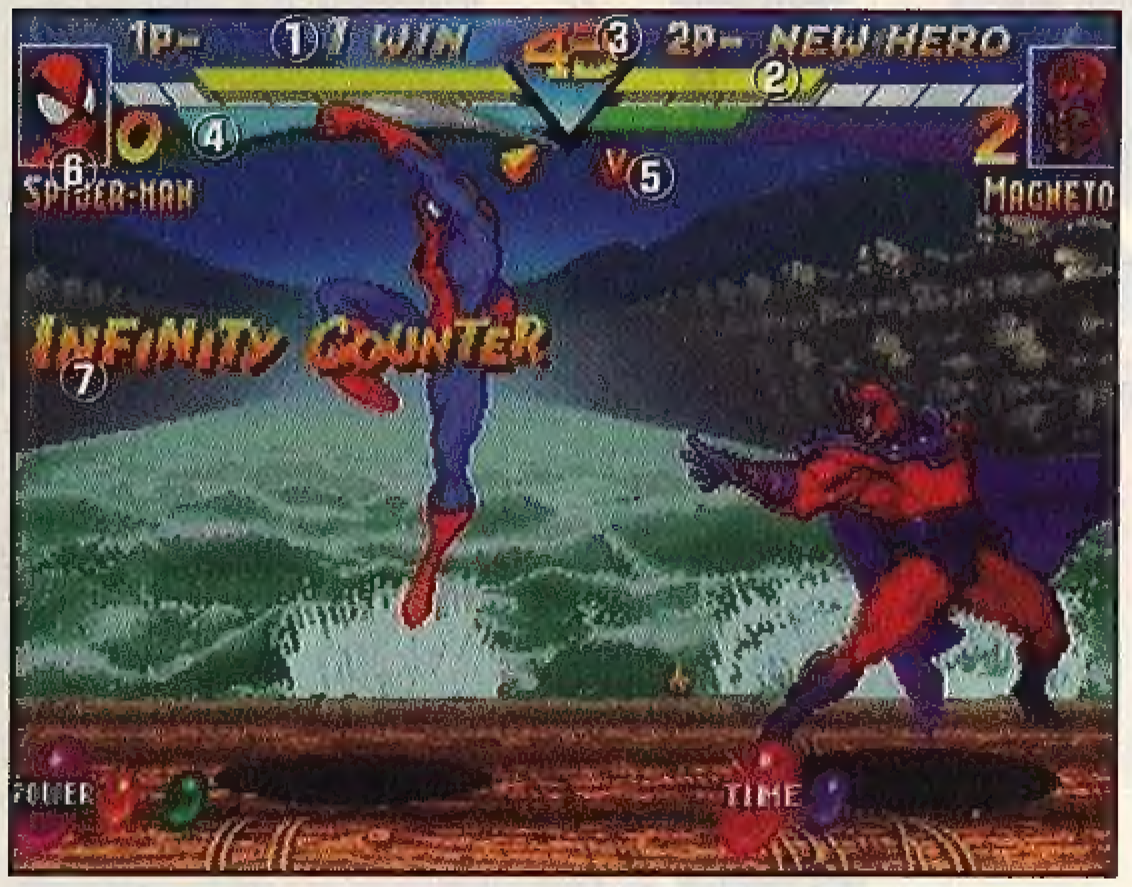
SS版&PS版には対CPU戦を楽しめる「ARCADE MODE(以下アーケードモード)」のほか、2P戦のみをくり返し行なう「VERSUS MODE(以下VSモード)」、各種ゲーム設定の変更を行なう「OPTION MODE(以下オプションモード)」、ゲームデータの保存or読みこみを実行する「BACK UP」がある。なお、VSモードはSS版、PS版ともにハンディキャップの設定とステージ・セレクトが可能だ。



ゲームスピードの選択

⊂アーケードモードとVSモードでは、キャラクター決定後にゲームスピードを選択することができる。はじめのうちは「NORMAL」を選んでおくのが無難。

MSH #2 ゲーム画面の見方 ▶▶▶▶▶



①得点or連勝数

対CPU戦プレイ時は得点、対2P戦プレイ時は連勝数が、この位置に表示される。

②体力ゲージ　③残りタイム

④インフィニティ・ゲージ　⑤勝利マーク

⑥キャラクター顔パネル

パネルの地色はピヨリ値(→P.20)の蓄積量を表わし、状態によって青(通常)、黄(危険)、赤(気絶直前)の3段階に変化。PS版は写真の位置、SS版は体力ゲージの下に表示されている。

⑦メッセージ

特定の行動をすると、それに対応したメッセージ(下表)が表示される。

★★★★★ TODAY'S RESULT ★★★★★



ゲームオーバー時に見られる画面。得点やプレイ時間に加え、基本技、必殺技、インフィニティ・スペシャルの使用率も表示される。



⑧所有ジェム

⑨相手位置アイコン

スーパージャンプなどで、画面が大きく上方にスクロールしたときの相手の位置を示すアイコン。

メッセージ一覧

メッセージ	条件	メッセージ	条件
FIRST ATTACK!	そのラウンドにおける最初の攻撃がヒット	TECH HIT	投げ技に対して、振りほどきor受け身が成功
?(2~99) HIT	連続技のヒット数	SUPER FINISH!	インフィニティ・スペシャルでKO
GOOD!	連続技のヒット数が3~5	INFINITY COUNTER	インフィニティ・カウンターを使用
GREAT!	連続技のヒット数が6~7	POWER UP (SP)	パワージェム発動中
VERY GOOD!	連続技のヒット数が8~9	SUPER ARMOR (SP)	スペースジェム発動中
WONDERFUL!	連続技のヒット数が10~11	LIFE UP (SP)	ソウルジェム発動中
FANTASTIC!	連続技のヒット数が12~15	REALITY (SP)	リアリティジェム発動中
MARVELOUS!	連続技のヒット数が16以上	SPEED UP (SP)	タイムジェム発動中
DANGER!	残り体力わずか	∞UP (SP)	マインドジェム発動中
AERIAL RAVE	エリアルレイヴが成立	――――	――――――――

基本ルール

ほとんどの格闘ゲームと同じく、本作も規定ラウンド先取制を採用している。オプション・モードのラウンド数の設定が1なら1本、3なら2本、5なら3本を、下のカコミで紹介している各条件にしたがって先取すれば、勝ち残りとなるシステムだ。

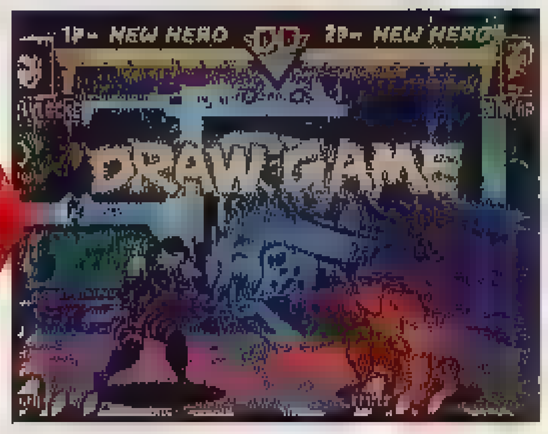
まれに、全ラウンドを闘ってもお互いが規定ラウンドを取得することができない場合があるが、このときの勝敗は直後に行なわれるファイナルラウンドの結果にゆだねられる。ファイナルラウンドになると勝利マークが専用のものに変化(下記、勝利マーク一覧の「最終ラウンド」を参照)。このラウンドで勝った側が、そのまま試合の勝者となるのだ。

ちなみに、ファイナルラウンドを闘っても決着がつかなかった場合(=ドローゲームとなってしまった場合)は、両者ともゲームオーバーになる。連勝記録もそこでとだえてしまうぞ。

ファイナルラウンドにおける注意点



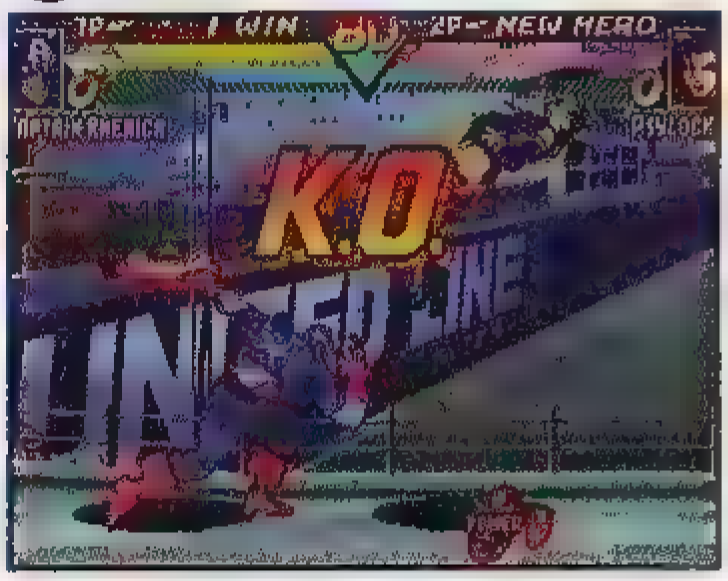
↑通常ラウンド中に決着がつかなかった場合は、直後にファイナルラウンドが追加される。



↑ファイナルラウンドでも決着がつかないと、両者ともにゲームオーバーになってしまう。

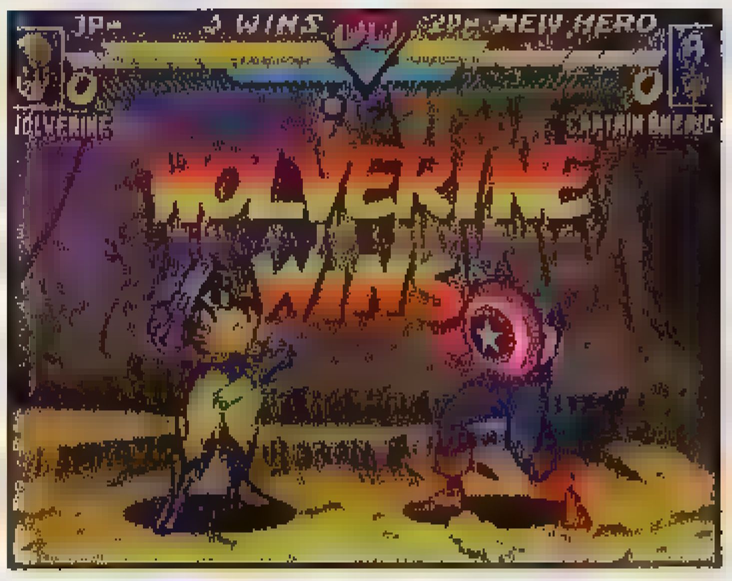
勝敗決定条件

❶ KO



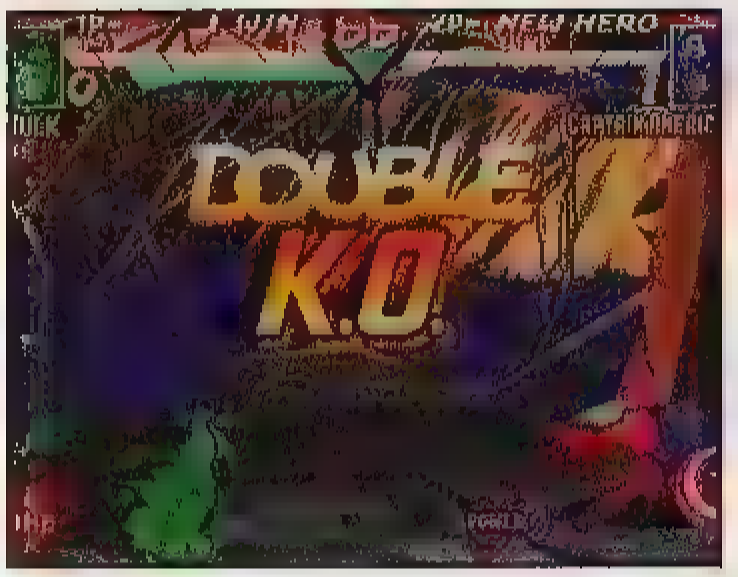
↑各種攻撃をヒットさせ、相手の体力ゲージをゼロにすることで勝負が決まる。どんな攻撃でKOしたかによって勝利マークが変わる。

❷ 時間切れによる体力勝ち



↑時間切れ時に残り体力が多い側が勝ちとなる。オプション・モードで「TIME LIMIT」をオンにしてある場合の勝敗決定条件だ。

❸ ドロー



↑時間切れ時に両者の残り体力が同じだったり、ダブルKOが発生すると、ドローゲームになり、両者とも1本取ったことにはならない。

勝利マーク一覧

弱基本技



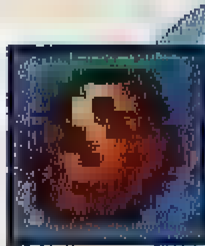
立ち、しゃがみ、空中を問わず、弱の基本技がヒットしたことにより、KOが成立した場合に出現。

基本技



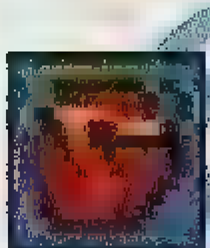
立ちやしゃがみ、空中などの状況を問わず、最後に中or強の基本技がヒットして相手をKOしたときに出現。

必殺技



必殺技、リアリティジェムの飛び道具、∞カウンター、ジェム発動ポーズ、挑発のいずれかでKOすると出現。

投げ技



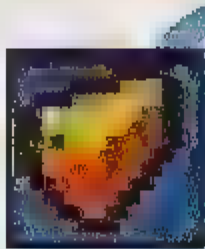
通常投げによって相手をKOしたときに出現。コマンド(必殺技)投げで勝った場合は、Sマークになる。

インフィニティ・スペシャル



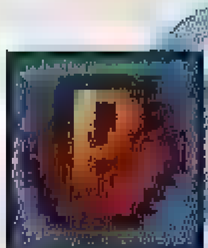
インフィニティ・スペシャルで相手をKOしたときに出現。ただし、相手がガードしていた場合にはチーズになる。

ケズリ



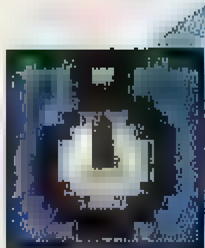
必殺技、インフィニティ・スペシャル、ジェム発動ポーズなどによる「ケズリ」で相手をKOした場合に出現。

パーフェクト



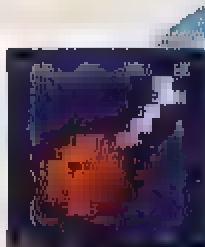
まったくダメージを受けずに相手をKOすると出現。条件を満たしていれば、すべてのマークに優先される。

タイムオーバー



時間切れ時に残り体力が相手より多かったときに出現。なお、ノーダメージでもPマークにはならない。

最終ラウンド



ファイナルラウンドになると自動的に出現。ただし、試合が1本勝負に設定してある場合は出現しない。

基本操作方法 ▶▶▶▶▶▶

どんな格闘ゲームでも、基本をマスターせずして勝利はあり得ない。ここでは『マーヴル・スーパーヒーローズ』の世界で勝ち抜くための最低限の知識、基本操作を紹介していこう。攻撃、移動方法など、アクションは多岐にわたるが、いずれも闘いを有利に進めるためには必要なもの。キャラクターによっては対2P戦時の主力となるアクションもあるので、攻略ページと合わせて活用してほしい。

●入力方向の切り替え

本書に記載されているコマンドは、すべて相手キャラクターが自分の右側にいる（＝使用キャラクターが右を向いている）場合のもの。前方ジャンプなどでおたがいの位置が入れ替わると、それにともない、コマンドも左右反転するので注意（たとえば、↓↘→というコマンドは位置が入れ替わると↓↙←に変化する）。

基本操作一覧

ジャンプ

↖or↑or↗

↑なら垂直、↗なら前方、↖なら後方に向かって跳ぶことができる。ジャンプ中は↖、←、↙のいずれかで空中ガードも可能だが、スーパージャンプのように軌道を変えることはできない。

スーパージャンプ

すばやく↓↑またはⓀⓀⓀ

約2画面分ほどの高さまで瞬時にジャンプする。エリアル開始技がヒットした直後なら、↑要素へ入れるだけで実行可能。通常ジャンプとちがい、←要素or→要素で軌道を変えることができる。

通常移動

前進：→ 後退：←

キャラクターごとに設定されたスピードで、→に入れれば前進、←に入れれば後退する。入力を中止すれば、すぐに移動が止まるので、細かく間合いを調整したいときなどに便利。

しゃがみ

↙or↓or↘

その場でしゃがみこむ。しゃがみ中は食らい判定が小さくなるため、わずかながら相手の攻撃を食らいにくくなる。ガード操作も兼ねている↙に入力してしゃがめば、不用意に攻撃を食らうこともない。

ダッシュ

前方：すばやく→→またはⓅⓅⓅ
後方：すばやく←←または←＋ⓅⓅⓅ

前進、後退よりもすばやく一定距離を移動できる。ダッシュ中の形態はキャラクターごとに異なり、移動距離もバラバラ。なお、ブラックハート以外のキャラクターはダッシュの中断が可能。

基本技

各種攻撃ボタンを押す

ボタンを1回押すだけで使用できる攻撃の総称。（基本的に）弱→中→強の順番でスキと与えるダメージが大きくなる。また、同じボタンでも状態（立ち、しゃがみ、空中）によって形態が変化する。

必殺技

各技ごとに異なる

一定のコマンドを入力することで行なえる特殊動作。基本技と比較してみても総じて攻撃値が高く、たとえガードされてもわずかながら相手の体力を奪うケズリの能力も持っている。

投げ技

相手の近くで←or→＋中Ⓟor強Ⓟ

接近しなければ使えないという欠点はあるが、相手のガード操作を無視してダメージを与えられる特殊な攻撃法。キャラクターによっては←or→＋中Ⓚor強Ⓚでも投げ技を使用することができる。

特殊技

各技ごとに異なる

→＋中Ⓚというように、方向キー＋ボタンの簡単な組み合わせでくり出せる攻撃。宙に浮いたり、移動したりと特殊な形態を持っている場合が多いが、必殺技のように相手の体力をケズる能力はない。

ガード

地上：←or↙
ジャンプ中：←要素に入力

相手の攻撃時に←を入力すれば立ちガード、↙を入力すれば、しゃがみガードとなる。また、ジャンプ中に←要素で、空中ガードを実行可能。ガードに関する詳しい説明は次頁を参照のこと。

特殊能力

各キャラクターごとに異なる

各キャラクターには「連続技が得意」「一定時間飛行できる」といった、そのヒーローの特徴を表わす特殊能力が備わっている。くわしくは各キャラクターのデータページ（→P.21～119）を参照。

挑発

↓↓＋ジェム切り替えボタン

固有のアクションで相手を挑発する。直接勝敗に影響するものではないが、実行することでインフィニティ・ゲージを増加させることが可能。対戦中、余裕があれば使ってみてもいいだろう。

ガード

立ち、しゃがみ、空中の計3種類のガードを駆使すると、投げ技以外のほとんどの攻撃を防御できる。3種類とも、それぞれガードできる技にちがいがあるため、対戦時はこれらを状況に応じて、うまく使いわけなければならない。

なお、アーケード版に存在したオート（相手の攻撃を自動的にガードしてくれる）モードは、SS版、PS版ともに入っていない。格闘ゲーム初心者には少々キビしいかもしれないが、がんばってマニュアルでのガード操作をマスターしてほしい。

CAUTION!

めくりに注意！

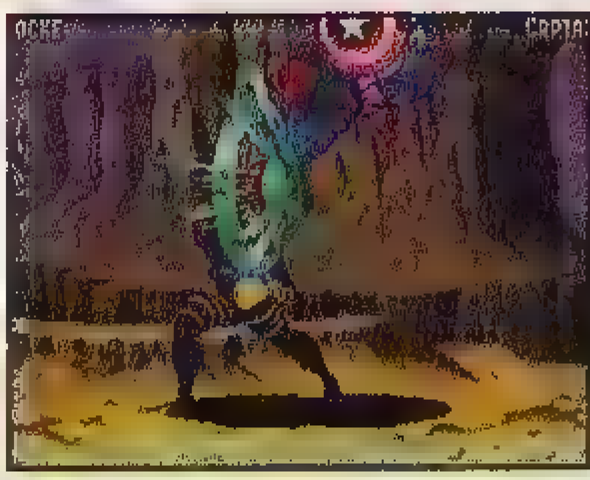


⬆これが「めくり」。写真のような状態では方向キーを➡に入力しないとガードできない。

ジャンプなどで相手が反対側へ移動しつつ攻撃してきた場合、ガード方向の左右が入れかわることがある。この状態を「めくり」という。きちんと見わけ、確実にガードしたい。

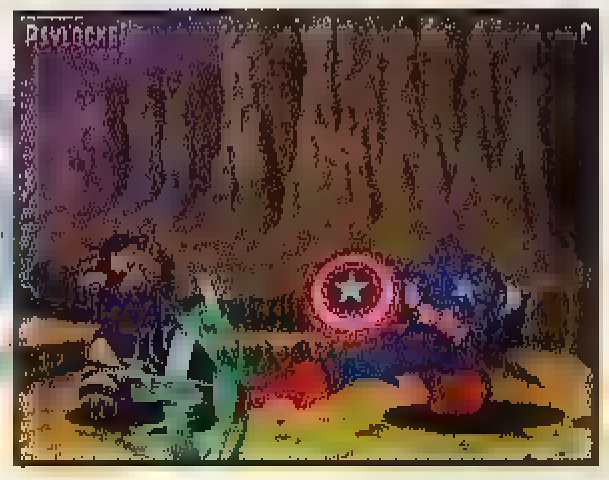
ガードの種類

立ちガード



⬅相手の攻撃時に⬅。ジャンプ攻撃全般と一部の地上技（おもに立ちⓅorⓀなどの上半身を狙う攻撃）をガードできるが、足元を狙うしゃがみⓀ系の攻撃に対しては効果がない。

しゃがみガード



➡相手の攻撃時に↙。しゃがみⓀ系を含む、ほとんどの地上攻撃をガードできるが、ジャンプ攻撃に対しては効果がない。跳びこまれたときには、すばやく立ちガードへと切り替えよう。

空中ガード



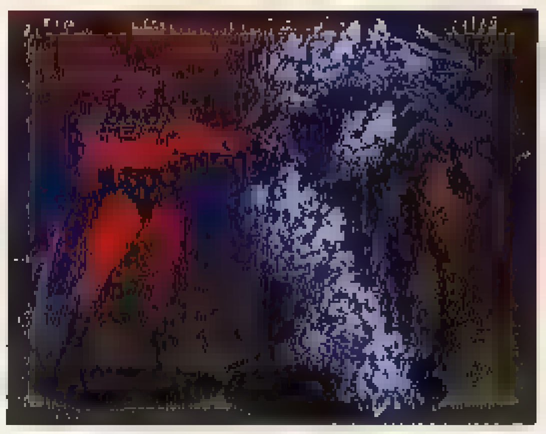
⬅ジャンプ中、攻撃されたときに⬅要素。投げ技以外のほとんどの攻撃（地上攻撃も含む）をガードできるが、インフィニティ・カウンター（→P.14）を使用することはできない。

投げ技

投げ技は、相手のガード操作を無視して攻撃できる有効な戦法だが、「ラウンド開始直後（約1秒間）は使用できない」という欠点もある。開始直後に通常投げを入力すると中or強攻撃が、シュマゴラスのディバイタリゼーションは投げ失敗ポーズが暴発してしまうのだ（ガンマトルネード、ウェブスロー、ガントレットソウルの3つは例外的に使用可能）。

投げ技のダメージを受けないための方法として、振りほどきと受け身がある。タイミングが難しいが、いつでもできるように練習しておこう。

投げ技の種類



⬅投げ技の種類は、じつにさまざま。なかには相手を拘束する効果を持つものもある。

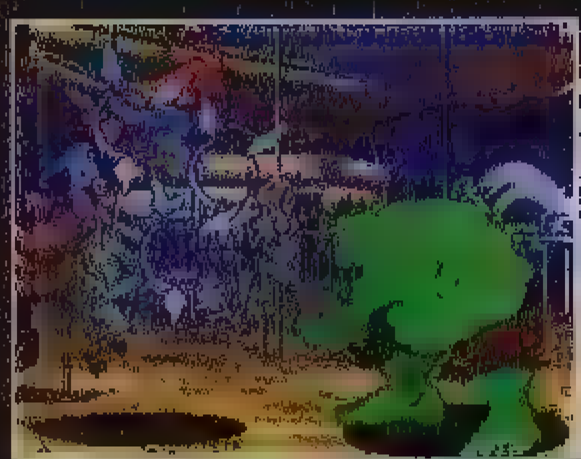


➡ディバイタリゼーションは少々特殊で、振りほどき（下参照）をされることがない。

振りほどき

通常投げをキメられた瞬間に⬅or➡＋中Ⓟor強Ⓟ

通常投げに対してのみ有効。成功すれば、ダメージを受けることなく、相手の通常投げを回避できる。なお、コマンド入力時のボタンは中Ⓚor強Ⓚでもいい。



受け身

投げ技で地面にたたきつけられる瞬間に⬅or➡＋中Ⓟor強Ⓟ

地面にたたきつけられたときのダメージを無効化。ハルクのガンマトルネードに対しても実行できる。振りほどき同様、押すボタンは中Ⓚor強ⓀでもOK。



キャンセル

ある行動の途中動作を強制的に中断し、別の行動を開始する……、この行為を総じてキャンセルと呼ぶ。もはや格闘ゲームでは常識となった感のあるテクニックだが、それは『マーヴル・スーパーヒーローズ』の世界でも通用する。連続技のときや、スキの大きい技を空振りした場合のフォローなどに、キャンセルは戦略に欠かすことのできない重要なテクニック――それがキャンセルなのだ。

この項では、本作で使用できる3種類のキャンセル(チェーンコンボ、必殺技キャンセル、連打キャンセル)について紹介していく。すべてのキャンセルを使いこなして、スピーディーに闘おう。

1 チェーンコンボ ★★★

基本技(特殊技も含む)をヒットorガードさせ、直後に別のボタンを押すと、基本技→基本技とスキなくつなぐことができる。これがチェーンコンボだ(正式名称ではないが、同じカプコンの『ヴァンパイア』シリーズの同名システムに酷似しているため、本書では便宜上このように表記)。各キャラクターが使用可能なチェーンコンボの流れを下表にまとめた。自分が地上にいるか空中にいるかで流れが変化することもあるので注意。



⬆最初の攻撃は、かならずヒットorガードさせること。そのあとすぐに別の基本技を入力。



⬆最初の技のもどりのモーションがキャンセルされ、つぎに押したボタンの基本技が出る。

チェーンコンボの流れ

キャラクター		チェーンコンボ
ハルク	地上	弱Ⓟor弱Ⓚ→中Ⓟor中Ⓚ、弱Ⓟor弱Ⓚ→強Ⓟor強Ⓚ
	空中	弱Ⓟor弱Ⓚ→中Ⓟor中Ⓚ→強Ⓟor強Ⓚ（途中のボタンは任意に省略可能）
ウルヴァリン	地上	弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ（途中のボタンは任意に省略可能）
	空中	弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ（途中のボタンは任意に省略可能）
スパイダーマン	地上	弱Ⓟor弱Ⓚ→中Ⓟor中Ⓚ→強Ⓟor強Ⓚ（途中のボタンは任意に省略可能）
	空中	弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ（途中のボタンは任意に省略可能）
マグニートー	地上	弱Ⓟor弱Ⓚ→中Ⓟor中Ⓚ、弱Ⓟor弱Ⓚ→強Ⓟor強Ⓚ
	空中	弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ（途中のボタンは任意に省略可能）
ジャガーノート	地上	弱Ⓟor弱Ⓚ→中Ⓟor中Ⓚ、弱Ⓟor弱Ⓚ→強Ⓟor強Ⓚ
	空中	弱Ⓟor弱Ⓚ→中Ⓟor中Ⓚ、弱Ⓟor弱Ⓚ→強Ⓟor強Ⓚ
アイアンマン	地上	弱Ⓟor弱Ⓚ→中Ⓟor中Ⓚ→強Ⓟor強Ⓚ（途中のボタンは任意に省略可能）
	空中	弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ（途中のボタンは任意に省略可能）
サイロック	地上	弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ（途中のボタンは任意に省略可能）
	空中	弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ（途中のボタンは任意に省略可能）
キャプテン・アメリカ	地上	弱Ⓟor弱Ⓚ→中Ⓟor中Ⓚ→強Ⓟor強Ⓚ（途中のボタンは任意に省略可能）
	空中	弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ（途中のボタンは任意に省略可能）
シュマゴラス	地上	Ⓟ→Ⓚ
	空中	Ⓟ→Ⓚ
ブラックハート	地上	Ⓚ→Ⓟ
	空中	弱Ⓚor中Ⓚ→Ⓟ
ドクター・ドーム	地上	弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ（途中のボタンは任意に省略可能）
	空中	弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟor強Ⓚ（途中のボタンは任意に省略可能）
サノス	地上	弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ（途中のボタンは任意に省略可能）
	空中	弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ（途中のボタンは任意に省略可能）
アニタ	地上	弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ（途中のボタンは任意に省略可能）
	空中	弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ（途中のボタンは任意に省略可能）

2 必殺技キャンセル ★★★

紹介しているキャンセルのなかで、もっともポピュラーなのが、この必殺技キャンセルだろう。基本技or特殊技（一部例外あり）使用中に、すばやく必殺技コマンドを入力すると、直前に出した技のモーションをキャンセルして、その必殺技を出すことができるのだ。

必殺技キャンセルの特徴は、攻撃をヒットorガードさせたときだけでなく、空振りした場合もキャンセルが可能という点。さらに、チェーンコンボとして出した基本技もキャンセルすることができるので、ほかの2種類のキャンセルにくらべれば、格段に使い勝手が良いと言えるだろう。

また、同様の方法で、インフィニティ・スペシャル、スーパージャンプ、ジェム発動、挑発の4つを使っても、基本技をキャンセルすることが可能。ただし、スーパージャンプだけは、基本技をヒットorガードさせたときでないとキャンセルすることはできない。

必殺技キャンセルを使用した場合の変化

✹通常



⬅キャプテンアメリカの「立ち中Ⓚ→弱・チャージングスター」。必殺技キャンセルなしだと立ち中Ⓚのフォロースルーが入るので、相手のガードが間に合ってしまう。

✹キャンセル時



⬅必殺技キャンセル使用時。立ち中Ⓚのフォロースルーを省略して弱・チャージングスターに。まだ相手はのけぞり状態なので、見事に連続ヒット！

3 連打キャンセル ★★★

技によっては同じボタン(おもに弱攻撃)を連打するだけで、フォロースルー(技のもどりモーション)をキャンセルすることができる。それが連打キャンセルだ。連打キャンセルを実行できる回数には制限があり、攻撃空振り時は何回でもつづけられるが、ヒットorガード時は1回しかキャンセルできない(ウルヴァリンのジャンプ中Ⓟなど一部例外あり)。少々使いづらいキャンセルだが、使いこなすことで戦略に幅が出てくるので、ぜひとも習得したい。



ケンセイに使用

⬅ダウン回避を多用する相手に、しゃがみ弱Ⓟor弱Ⓚ連打でケンセイ。確実ではないが一方的に反撃されることも少ないため、なかなか有効な使用法だ。

連打キャンセルを使用した場合の変化

✹通常



⬆まずは連打キャンセルなしの場合。写真の間合いからサイロックの立ち弱Ⓟ×2で攻撃。



⬆2発目が出るころには大きく間合いが離れるので、当然ながら攻撃は空振りしてしまう。

✹キャンセル時



⬆こちらは連打キャンセル使用時。1発目がヒットしたら、すぐさま弱Ⓟボタンを連打。



⬆フォロースルーをキャンセルして2発目が出るので、間合いが離れる前にヒットする。

ベクトル理論

前作にあたる『X−MEN』から受け継がれたシステムのひとつに「ベクトル理論」がある。

ベクトルというのは、簡単に説明すると「力の大きさと向き」のこと。アッパー状の攻撃をヒットさせれば相手は上方に吹き飛び、前方ダッシュをすれば、前方に向かって勢いがつく……こうした当たり前の物理法則が『マーヴル・スーパーヒーローズ』の世界でも現実と同じように（または多少誇張されて）存在するのだ。

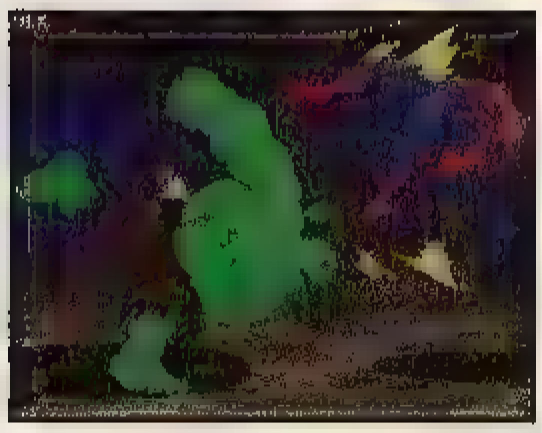
ベクトル理論を取り入れたゲームは多々あるが本作ほど、それがシステムに直結しているケースはまれだ。ベクトル理論を深く知ることで、より強力な連続技をくり出し、相手の行動の自由を長時間にわたって奪うことができるようになる。

ここではベクトル理論が適用される例のなかでも、代表的な3つについて紹介しよう。

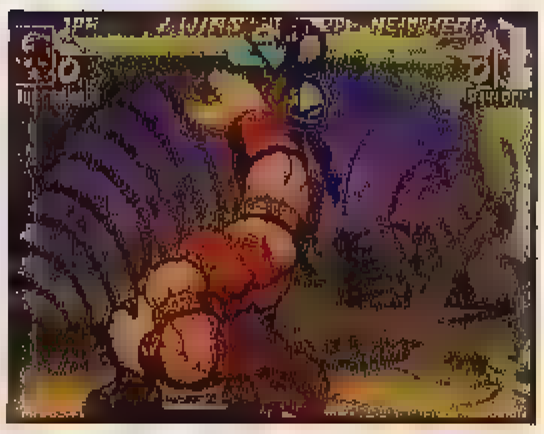
1 攻撃のヒット効果

ベクトル理論の例のなかで、単純にわかりやすいのがヒット効果。実際にプレイしてもらえばわかると思うが、本作ではすべての攻撃に力の大きさと向きが設定されているのだ。たとえば、アッパー状の技なら相手を上方に吹き飛ばし、ストレートなら横方向へ、というぐあい。しかも、吹き飛ばす距離の算出には各キャラクターの体重（下参照）などが考慮されている。

文章で説明すると以上のとおり。要はどの技も形状に即したベクトルを持っているということ。攻撃の方向によって、つながる連続技なども決まってくる。まずは技ごとのベクトルを把握することが、試合で勝利するための重要なポイントとなるのだ。



←食らった相手を横方向へ吹き飛ばすハルクの立ち強Ⓟ。見た目どおりの向きに力が発生する。



→全キャラクター共通のものではエリアル開始技がわかりやすい。総じて上方向への力が発生する。

2 前方ダッシュ時の攻撃

ダッシュやジャンプを行なった場合にもベクトル理論は当てはまる。とくに前方ダッシュ時は、強力な前方向への力がはたらくため、キャラクターは攻撃したあとも慣性で前進。結果として、ふつうに攻撃をヒットさせたときより、はるかに密着した状態でつぎの攻撃に移行できるのだ。この前方ダッシュからの攻撃を覚えておけば、連続技のバリエーションは確実に増えるはず。各キャラクターの攻略ページ（→P.21～P.119）でも、前方ダッシュを活かした連続技をいくつか紹介しているので参考にしてほしい。

また、空中ダッシュを使用したときにもベクトルは発生する。前方空中ダッシュ中なら地上と同様に攻撃したあとの間合いが離れにくいので、ラッシュを継続したいときなどにうまく活用しよう。



↑前方ダッシュ時はキャラクターに慣性がつくので、攻撃後もわずかだが前方へ移動できる。

↓目立たない部分だが、ジャンプや空中ダッシュ使用時にも、ベクトル理論は当てはまる。



3 キャラクターの体重が及ぼす変化 ★★★

各キャラクターにはそれぞれ体重が設定されている。たとえば、同じエリアル開始技でも、相手キャラクターによって、吹き飛ぶ高さは大幅に変化する。軽いキャラクターは高く吹き飛ぶが、重いキャラクターは少ししか吹き飛ばない。また、キャラクターの体重は、吹き飛ばされる距離以外にも、投げ技のダメージ量などに影響してくる。体重が重いキャラクターほど、投げられたときのダメージは大きくなるのだ。投げ技のダメージについては「攻撃力の変化（→P.19）」でくわしく紹介しているので、そちらを参照してほしい。



←体重が重いと、吹き飛び効果を持った攻撃（エリアル開始技など）を食らっても、さほど吹き飛ばない。



→投げ技で与えるダメージは、相手の体重に比例する。軽いと投げ技のダメージが小さいが、浮きやすくなる。

追いうち

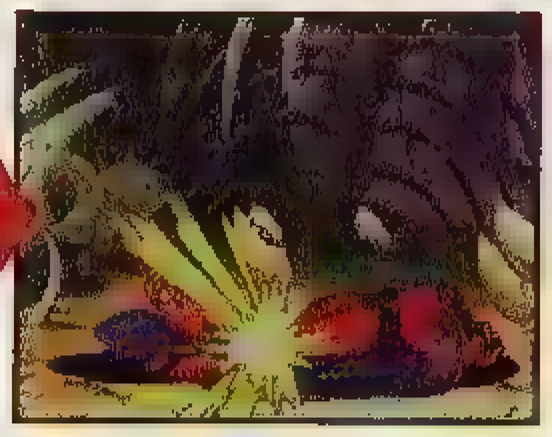
ダウン状態（転倒も含む）や吹き飛び中の相手に何らかの技で追加攻撃を行なうことを、「追いうち」と言う。このゲームでは投げ技などでダウンした相手にも食らい判定が残るので、さまざまな技で追いうちをキメることが可能だ。

追いうちには、基本的にすべての打撃技が使用できる。しかし、相手の状態（ダウンor吹き飛び）によって、ある程度の使いわけは必要だ。追いうちに使用する技、そこに至る攻撃の流れなどは各キャラクターの攻略ページで紹介してあるので、くわしくはそちらを参考にしてほしい。

また、追いうちにはダウン回避（投げ技でダウンさせられた場合は受け身でもOK）を実行することで回避可能なものと、どうやっても回避不可能なものがある。回避不可能な追いうちはあきらめるしかないが、そうでないものまで食らってしまうのはいただけない。後者のパターンの追いうちに対しては、確実にダウン回避を実行できるようにしておこう。



⬆まず、しゃがみ強Ⓚや通常投げなどで相手をダウンさせる。



⬆ダウン中の相手にも攻撃がヒット！ これが追いうちだ。

CAUTION!

追いうち時の注意



⬆しゃがみ強Ⓚなどもヒット効果が「吹き飛び」に変化。

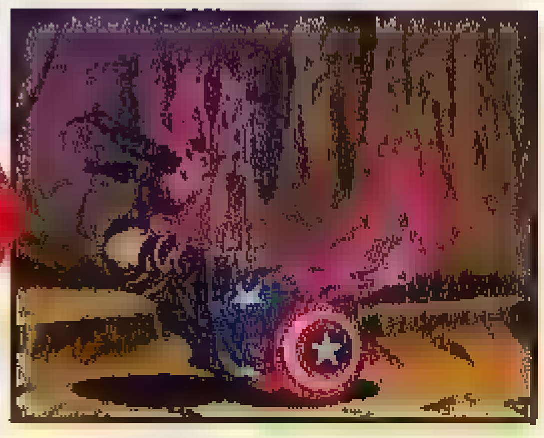
ダウン中の相手にダウン効果を持つ攻撃で追いうちするとヒット効果が「吹き飛び」に変化する。つまり、ダウン→ダウンとくり返すことはできないのだ。

回避可能な追いうち、回避不可能な追いうち

✺回避可能

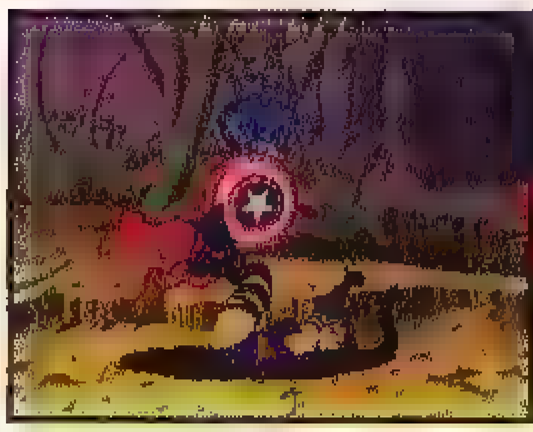


⬆サイロックの「しゃがみ強Ⓚ→弱・サイブラスト」は追いうちを使った連続技の一例。

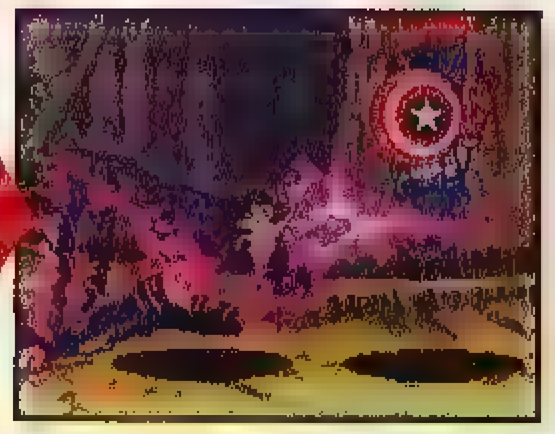


⬆しゃがみ強Ⓚヒット時にダウン回避を実行すれば、直後の弱・サイブラストは回避可能だ。

✺回避不可能



⬆一方、サイロックの「中Ⓟ通常投げ→サイスラスト」は、回避不可能な連続技。



⬆相手の着地前に攻撃がヒットするので、投げられた時点で完全な連続技として成立している。

ダウン回避

ダウンor転倒時に ⬅⬋⬇＋Ⓟ

ダウンor転倒のヒット効果を持つ攻撃を食らうと、キャラクターは地面に倒れこみ、ダウン状態となる。この状態からすばやく起き上がり、ときには反撃に転じることができるのがダウン回避だ。吹き飛んでいるあいだ（＝着地する前）にコマンド入力すると、キャラクターは着地と同時に前転を開始。画面の半分ぐらいを移動したあと、スキなくニュートラル・ポーズに復帰できる。

動作スピードが速く、開始から前転中は無敵状態になる。また、相手との当たり判定が消えるので、間合いが近い場合は相手の体をすり抜けて反対側へまわりこむことも可能だ。ただし、行動終了直前に「一方的に投げを食らう時間帯」がわずかながら存在するので、相手に読まれないようにしたい。なお、方向キー入力後のボタンはⓀでもOK。



投げ技に対しても実行可能

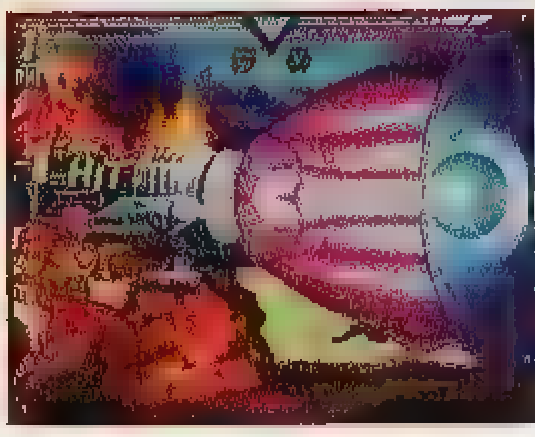
⬅投げ技で地面にたたきつけられたときも実行可能だが（例外あり）、そのときのダメージを無効化することはできない。

インフィニティ・ゲージ ▶▶▶▶▶▶

体力ゲージの下に表示されているバーが、インフィニティ・ゲージだ。このゲージを下記の条件にしたがって満タンにすることで、ゲージがストックされ、インフィニティ・スペシャルorインフィニティ・カウンターを使用できるようになる。

キャラクターによって使い勝手に差はあるが、どちらも試合を有利に進めるためには欠かせないテクニック。とくにガードポーズをキャンセルして反撃に転じるインフィニティ・カウンターは、全キャラクターにとって非常に実用性が高い反撃技だ。

ゲージを増やすことによるデメリットはないので、積極的にタメるようにしておこう。



インフィニティ・スペシャル

←ゲージのストック数を1消費することで使用できる、必殺技より上位の攻撃。各キャラクターに1〜3種類(サノスは例外的に6種類)ずつ用意されていて、いずれも高い攻撃力を持っている。

インフィニティ・カウンター

→相手の攻撃を立ちorしゃがみガードしたときに、←↙↓+Ⓟと入力することで使用可能。インフィニティ・スペシャル同様、ストック数を1消費するが、ガード状態を強制的にキャンセルし、反撃することができる。

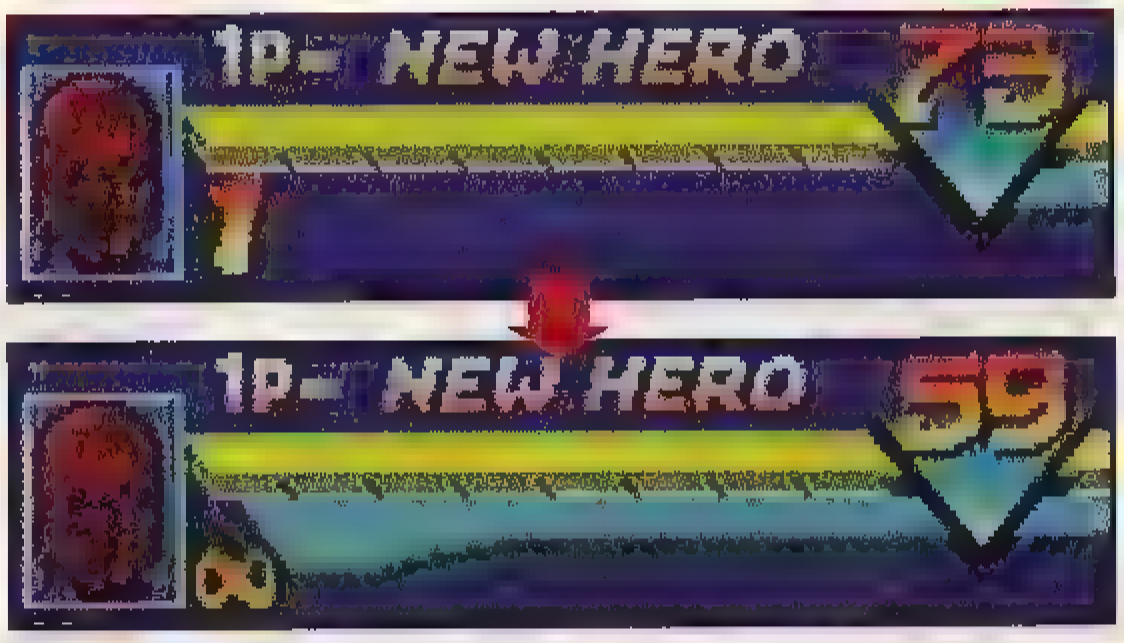


インフィニティ・ゲージの増加条件

インフィニティ・ゲージを増加させる方法は、①基本技、特殊技、必殺技のいずれかを使用する、②投げ技をキメる、③相手の攻撃を食らう、④マインドジェムを使用する、⑤挑発を実行する、の5つ。

①は攻撃をガードされたり、空振りした場合もわずかにゲージが増加する。③はあくまで食らったときのみ。ガードしたときは一切ゲージが増えないので注意しよう。

右下にある表は、各キャラクターがいくつまでインフィニティ・ゲージをストックしておけるかをまとめたもの。ボスキャラクターふたり(ドクター・ドーム、サノス)は例外として、基本的に強力なインフィニティ・スペシャルを持っているキャラクターほど、インフィニティ・ゲージの最大ストック数が少ない傾向にあるようだ。



↑インフィニティ・ゲージを満タンまでタメるごとに、ストック数がひとつずつ増えていく。限界ストック数までタメると∞マークが出現。

各キャラクターのインフィニティ・ゲージストック数

キャラクター名	ストック数
シュマゴラス、ブラックハート	1
ジャガーノート、アイアンマン、キャプテン・アメリカ	2
ハルク、ウルヴァリン、スパイダーマン、マグニートー、サイロック、アニタ	3
ドクター・ドーム、サノス	4

例外もあり

→攻撃を空振りしたときもゲージは増加する。ただし、ハルクのガンマトルネードのように、空振り時にゲージが増加しない技もある。



インフィニティ・ゲージの減少条件

インフィニティ・ゲージのストックは、インフィニティ・スペシャルやインフィニティ・カウンターを出すことによって減少する。そのうえ、これらの技がヒットしてもインフィニティ・ゲージが増加することは一切ないのだ。

また、意外に知られていないのが、電撃効果を持った攻撃を食らったときに、ゲージが減少してしまうということ。具体的にはブラックハートのジャンプ中Ⓟ、サノスの立ち強Ⓟなどがこの特性を持ち、ヒットすることに、食らった側のインフィニティ・ゲージが少しずつ減っていく。ところが、実際にはこれらの攻撃がヒットしても、前述の増加条件③により、食らった側のゲージが減少分に応じて増加するため、効果は相殺され、結果的に増加も減少もしないという現象が起こる。食らった側の増加量を上まわる減少効果を持つ技は、ブラックハートのインフェルノ、サノスのガントレットソウルなど、数えるほどしかない。これらのキャラクターと闘うときには注意しよう。

エリアルレイヴ ▶▶▶▶▶

連続技の派手さが特徴である本作のなかでも、ひときわ目立つのが、空中連続技「エリアルレイヴ」だ。エリアルレイヴは、見ばえが良いばかりでなく、地上での一般的な連続技よりもヒット数をかせぎやすい（＝大ダメージを与えられる）、といった利点を持っている。

基本的にエリアルレイヴとは、両者が空中にいる状態で3ヒット以上の連続技をキメることをいう。エリアルレイヴを行なうには、エリアル開始技と呼ばれる特定の攻撃をヒットさせるところからスタートする。だが、かならずしもそこからはじめる必要はない。「空中で3ヒット以上連続技をキメる」ことができれば、エリアルレイヴと認められ、連続技の終了後、画面上に“AERIAL RAVE”の文字が表示されるのだ。なお、エリアル開始技も空中でのヒットとして数えられるため、直後に空中チェーンコンボ×2をヒットさせることができれば、それだけで最短のエリアルレイヴが成立する。



←空中で使用可能なものなら、必殺技orインフィニティ・スペシャルもエリアルレイヴに組みこめる。一気に大ダメージを与えることができるぞ。

エリアルレイヴの流れ



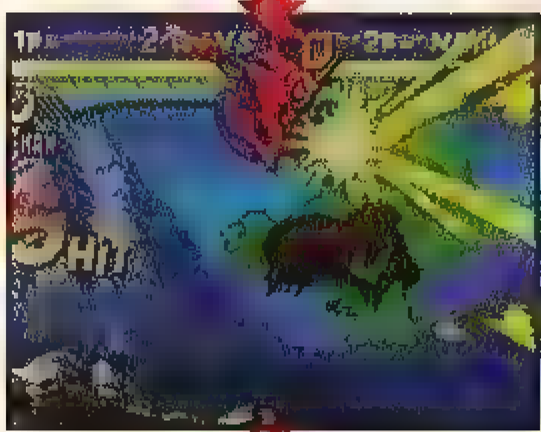
エリアル開始技ヒット

←跳びこみからの連続技に組みこむなどして、まずはエリアル開始技をヒットさせよう。食らった相手は吹き飛び、落下しはじめるまでは完全に無防備となるため、さまざまな攻撃で追いうちができる。



スーパージャンプで接近

←エリアル開始技がヒットしたら、フォロースルーをキャンセルしてのスーパージャンプで接近する。通常は⬇⬆orⓀⓀⓀ同時押しでスーパージャンプだが、エリアル開始技ヒット時のみ、⬆要素だけでもOK。



空中チェーンコンボ

←スーパージャンプ中なら、ほとんどのキャラクターが弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚの空中チェーンコンボを実行できる。エリアルレイヴには、連打キャンセルや、空中投げを組みこむことも可能だ。

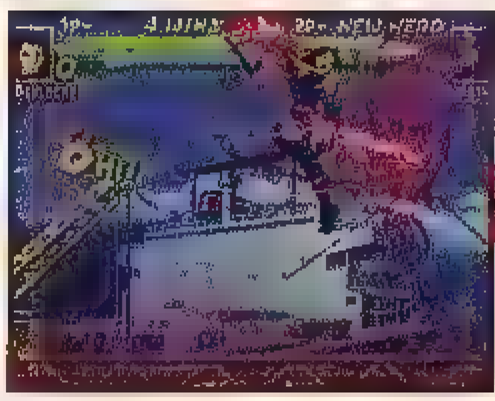


エリアル終了技

←エリアルレイヴ中に使用することで、ヒット効果がたたきつけダウンor吹き飛びダウンに変化する攻撃（＝エリアル終了技）がヒットした場合、エリアルレイヴは終了する（ただし、下記注意点2のような例外あり）。

注意点 1 エリアルレイヴにおける必殺技

必殺技orインフィニティ・スペシャルを使ってエリアルレイヴのヒット数を増やすことは可能だが、エリアルレイヴの成立条件を満たすことはできない。たとえば、サイロックで、しゃがみ強Ⓟ（エリアル開始技）→スーパージャンプ中Ⓟ→弱・サイブレイドスピンをキメた場合、弱・サイブレイドスピンのヒット数は無視され、エリアルレイヴにはならないのだ。



↑複数回攻撃する必殺技でヒット数をかせいでみる。



↑必殺技はカウントされないので、エリアルレイヴにはならない。

注意点 2 地上技でのフィニッシュ

もうひとつ注意しなければならないのが「連続技の最後に地上攻撃が入ると、システム上、エリアルレイヴと認められない」ということ。ウルヴァリン、ジャガーノートなどでエリアルレイヴを狙っていると、比較的この現象が起こりやすい。

また、エリアルレイヴ中に「エリアル終了技→着地→エリアル開始技」とヒットさせた場合、その直後にどんな方法を使用しても、エリアル開始技→（キャンセル）→スーパージャンプが実行できなくなる。ただし、例外的に、この法則を無視して再度スーパージャンプに移行できるキャラクター（スパイダーマン）もいる。

ジェムアビリティー

ジェム所有時に⬇⬋⬅+ⓅⓅⓅ同時押し

試合中に出現する各種ジェム（＝宝石）を使用すると、一定時間さまざまな特殊能力を得ることができる。これが「ジェムアビリティー」だ。

使いかたは簡単で、ジェム所有時に⬇⬋⬅+ⓅⓅⓅと入力するだけ。ただし、1試合中に同じジェムを2回使用することはできない（＝同じジェムは2回出現しない）ので、ジェムは状況に合わせて的確に使うようにしよう。

なお、方向キー入力後のボタンはⓅⓅ同時押しでもOK。本作では、ダッシュとスーパージャンプ以外のⓅⓅⓅorⓀⓀⓀ同時押しコマンドは、すべてⓅⓅorⓀⓀ同時押しで代用できる。



使用ジェム切り替え

⬅ジェムをふたつ以上持っている場合、SS版はLR同時押し、PS版はセレクトボタンでつぎに使用できるジェム（名前が表示されている所有ジェム。写真ではタイムジェム）を選択できる。うまく使いこなそう。

ジェム・カウンター



➡ジェムは、ガード状態をキャンセルして発動させられるうえ、発動ポーズには、攻撃判定と一瞬の無敵時間が設定されている。そのため、タイミングよく発動させればカウンター技として使用することも可能だ。

ジェムの種類

ジェムには、パワー、タイム、スペース、ソウル、リアリティ、マインドの計6種類が存在する。それぞれを使ってどんな効果が得られるかは、各カコミのなかで紹介しているとおり。リアリティジェム使用時に出せる飛び道具はそれぞれ特徴があるので、遠距離時のケンセイなどに活用したいところだ。また、各キャラクターの得意ジェム（→P.17）として使用した場合は効果がSP版に変化する。

POWER

攻撃値が上昇し、基本技にケズリ能力がつく（例外あり）。SP版は攻撃値は上昇せず、分身or残像が出現し、攻撃のヒット数が増加。

TIME

移動速度と基本技の攻撃速度が上昇。SP版は①地上の基本技がすべて3ヒット技に変化、②基本技に石化能力がつく、の2種類。

SPACE

スーパーアーマー能力がつき、ケズリも無効化。特定の技以外ではダメージ&ヒット効果を受けなくなる（→P.49、P.57）。

SOUL

体力ゲージを2メモリ弱回復させる。SP版は体力回復に加え、基本技（立ち、しゃがみ、空中）に電撃のヒット効果がつく。

MIND

インフィニティ・ゲージを約1.7本分ほど、増加させることができる。なお、ほかのジェムとちがい、SP版は存在しない。

REALITY

基本技を出すか、ジェム切り替えボタンを押すことで、飛び道具を発射（下参照）。SP版は、さらにキャラクターが透明化する。

ジェム切り替えボタン



⬆カボチャやツメなどの飛び道具をランダムで撃ち出す。

各飛び道具の攻撃値&ピヨリ値は以下のとおり。「？」というのはジェム切り替えボタンで出るすべての飛び道具だ。

●各飛び道具のデータ

攻撃値：火球6、ツララ6、電気8、？8

ピヨリ値：火球0、ツララ0、電気0、？24

弱Ⓟ



⬆火球を3発連続でくり出す。ヒット効果は燃焼のけぞり。

弱Ⓚ



⬆弱Ⓟより低い位置を火球×3で攻撃。立ちガードは可能。

中Ⓟ



⬆巨大ツララ。間合いが近ければ、複数ヒットする。

中Ⓚ



⬆中Ⓟ同様、巨大ツララで攻撃。ヒット効果は凍結吹き飛び。

強Ⓟ



⬆球状の電気を3個発射。ホーミング（＝追尾）能力あり。

強Ⓚ



⬆球状の電気×5を自分の前方へ扇状に発射（写真参照）。

ジェム出現条件

対2P戦時は、ファーストアタックをキメたときと、体力ゲージが減少して点滅状態になったときに、上空からジェムが出現する(キャラクターが重なるようにして拾えば使用可能になる)。体力ゲージはお互い点滅状態になる場合もあるので、1ラウンドにつき最大3個のジェムが出現するわけだ(ジェムの登場順序はランダム)。もちろん、すべての種類のジェムを使いきった状態では、条件を満たしてもジェムは出現しないので注意。

対CPU戦はCPUキャラクター8人と闘い、そのうち6人が1個ずつ所有するジェムを集めていく展開になっている。集めたジェムはつぎの試合から使えるので、後半に行くほど多くのジェムを使えるようになるのだ。



対2P戦

←ジェムの出現順序は試合前のVS画面で確認することができる(一番左端のジェムから順番に出現)。ただし、この画面はオプション・モードで「SHORT CUT」をオフにしておかないと見ることができない。

対CPU戦



→基本的に自分以外のキャラクター8人と闘う対CPU戦。どのキャラクターにどのジェムが割り振られるかは毎回ランダムだ。ちなみにマインドジェムは、かならずサノスが持っている。

相手からのジェム奪取

相手からジェムを奪い取るには、必殺技、インフィニティ・スペシャル、インフィニティ・カウンター、ジェム発動ポーズのいずれかをヒットさせればいい。これらがヒットすると相手の所有ジェムが「落ちる」ので、それを先に拾えれば、ジェムを奪取したことになるのだ。覚えておきたいのは、上記の攻撃がヒットしたときに落ちるジェムは、相手がつぎに使用する予定だったジェムになるということ。すぐに使うつもりがなく、かといって相手に取られたくないジェムは、ジェム切り替えボタンで位置を変更しておこう。

VSサノス戦での注意点



↑サノスには「インフィニティ・スペシャル以外の攻撃ではジェムを落とさない」という特殊能力がある。



↑そのため、必殺技やインフィニティ・カウンターをキメても、ジェムをたたき落とせない。

得意ジェム

特定のキャラクターが使用することで通常以上の効果を発揮するジェムを、そのキャラクターの「得意ジェム」と呼ぶ。得意ジェムはドクター・ドーム、サノス、アニタをのぞく10キャラクターに設定され、その内容もさまざま。なかには一定時間無敵状態となるキャラクターもいるので、そうなる前に相手の得意ジェムを奪って使用してしまうなど、事前の対策が必要だ。

各キャラクターの得意ジェムは右表のとおり。それぞれのキャラクターと闘うときは、なるべく得意ジェムを相手に渡さないように注意するべきだろう。得意ジェムを使用して得られる具体的な効果は、各キャラクターの攻略ページ(→P21～119)を参照してほしい。



マグニートーのスペースジェム

←得意ジェムのスペースジェムを使ったマグニートーは、一定時間無敵状態になる。こうなると手がつけられないので、マグニートーを敵にした場合は、スペースジェムを先に使ってしまうこと。

各キャラクターの得意ジェム

キャラクター名	得意ジェム
ハルク	タイムジェム
ウルヴァリン	パワージェム
スパイダーマン	パワージェム
マグニートー	スペースジェム
ジャガーノート	スペースジェム
アイアンマン	ソウルジェム
サイロック	パワージェム
キャプテン・アメリカ	パワージェム
シュマゴラス	タイムジェム
ブラックハート	リアリティジェム

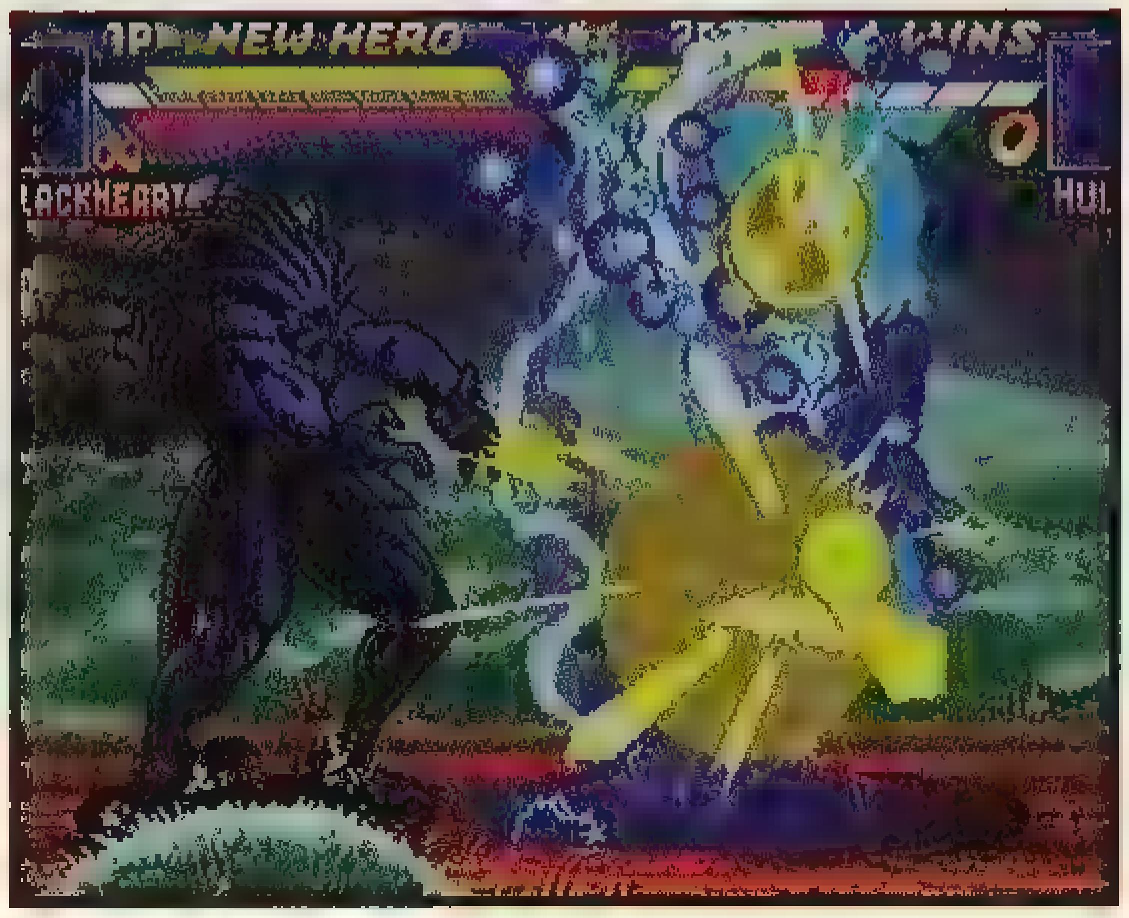
MSH

ヒット効果

ヒット効果というのは、攻撃をヒットさせたときに相手が取るリアクションのこと。ここでは本作に登場する全ヒット効果について紹介していく。

なお、同じ攻撃でもヒットした状況に応じて、ヒット効果は大幅に変化する。たとえば、下の写真で紹介しているジャンプ攻撃の例では、地上の相手に当てれば“のけぞり”、空中の相手に当てれば“吹き飛び”に変化するのだ。

少々特殊なものでは、空中の相手にヒットさせた場合のみ、エリアル開始技として機能するという攻撃がある。代表的なのはスパイダーマンの立ち強Ⓚ、ジャガーノートの立ち強Ⓟなど。またエリアルレイヴ中のエリアル終了技も、ヒット効果が変化する攻撃の一種と言えるだろう。



↑ヒット効果にはいくつかの要素が重複しているものも存在する。ブラックハートのインフェルノは、電撃＋吹き飛びダウンの効果を持つ。

状態によるヒット効果の変化

地上でヒット



↑スパイダーマンのジャンプ強Ⓚで実験。まずはジャンプ強Ⓚを地上の相手にヒットさせる。



↑大きく上体をのけぞらせるがダウンはしない。着地後、連続技に移行することもできる。

空中でヒット



↑同じくスパイダーマンのジャンプ強Ⓚを、今度は空中の相手にヒットさせてみよう。



↑ベクトル理論（→P.12）が作用し、大きく後方へ吹き飛ぶため、連続技に移行するのはムリ。

全ヒット効果一覧

ヒット効果	形態
のけぞり	相手の体勢をくずして大きく後退させる。後退距離は弱→中→強の順で長くなる。
吹き飛び	相手を空中へと吹き飛ばす。吹き飛ばす方向は技の形態ごとに異なる。
ダウン	攻撃を食らった相手をその場で倒れこませる。転倒よりもわずかに起きあがりが早い。
吹き飛びダウン	吹き飛びとダウンの複合効果。いずれかの方向へ相手を吹き飛ばし、ダウンさせる。
たたきつけダウン	おもにエリアル終了技ヒット時に見られる効果。相手を勢いよく地面にたたきつける。
きりもみダウン	SS版で拡張RAMカートリッジを使用している場合のみ見られる。PS版では吹き飛びダウンに。
転倒	しゃがみ強Ⓚヒット時などに見られる。その場で相手を一回転させ、倒れこませる。
引きこみ	拘束、吹き飛び（＋ダウン）に、相手を自分の方向に引き寄せる効果がつく。
拘束	一定時間、相手から体の自由を奪う。方向キーの入力で早期回復できるものもある。
燃焼	のけぞりor吹き飛びorダウンのいずれかに燃焼の演出がつく。
凍結	吹き飛びorダウンのいずれかに凍結の演出がつく。
電撃	のけぞりor吹き飛びorダウンに電撃の演出とインフィニティ・ゲージを減少させる効果がつく。
悪魔憑衣	ブラックハートの強Ⓟで出現する悪魔を取りつかせ、体力ゲージを減少させる。
石化	相手を一定時間石化させる。シュマゴラスがタイムジェムを使用しているときの効果。
体力吸収	相手の体力を減らし、そのぶん自分の体力を回復する。シュマゴラスの特殊能力。
移動速度減少	相手の移動速度（通常移動、ジャンプ）を極端に遅くさせる。
入力方向左右反転	方向キーの入力方向を左右反転させる。上下は変わらない。

攻撃力の変化

打撃技の攻撃力は右のフローチャートにしたがって算出されている。①はスパイダーマン、ウルヴァリン、サイロックの3人には適用されないので注意。これに流動的な要素（1本取られるごとに攻撃力や防御力が上昇するなど）が加わり最終的なダメージが決定されるのだ。

なお、フローチャート内②⑥⑦の具体的な内容は以下のとおり。

②リアルタイム修正値……そのラウンド中、体力ゲージにある程度の差がつくと、劣勢側のキャラクターの攻撃力が下表の倍率で上昇する。

⑥コンボ防御力……その攻撃が連続技の何ヒット目かによって、防御力が変化。ヒット数が多ければ多いほど、そのキャラクターの防御力が上昇する。

⑦根性値……自分の残り体力が一定値以下になると発揮される防御力。体力が少なければ少ないほど防御力は高くなる。なお、マグニートーとシュマゴラスには根性値が存在しない。

リアルタイム修正値

体力差	修正値
30ドット未満	なし
30ドット以上〜60ドット未満	32分の34
60ドット以上	32分の36

攻撃力算出の流れ

基本攻撃力

↓

①パワージェム使用中
→基本攻撃力×1.25

↓

②リアルタイム修正値による修正

↓

③自分がダッシュorスーパージャンプ中である
→ここまでの数値×1.0625

↓

④サイトラックパワーアップを使用中である
→ここまでの数値×1.75

↓

⑤攻撃された側がスペースジェム使用中である
→ここまでの数値×0.5

↓

⑥コンボ防御力による修正

↓

⑦根性値による修正

↓

⑧攻撃された側がダウンしている状態である
→ここまでの数値×0.5

↓

攻撃力決定

投げ技のダメージと体重補正値

投げ技（ガンマトルネード、ウェブスロー、ガントレット・ソウルはのぞく）のダメージは、基本攻撃力に上のフローチャート内の①と⑥、それに体重補正値と呼ばれる投げ技専用の修正値を加えて算出される。

体重補正値とは、ベクトル理論（→P.12）にも関係してくる要素で、各キャラクターの体重を投げ技のダメージ計算に反映させたもの。簡単に言えば、体重の重いキャラクターほど投げ技を食らったときに受けるダメージが大きくなるのだ（＝体重の軽いキャラクターは投げ技を食らってても受けるダメージが少なくてすむ）。



一長一短

⊖体重が重いとそれだけ投げ技で受けるダメージが増大。しかし、大きく吹き飛ばないため、ダウン回避からの反撃を行ないやすいという利点もある。

各キャラクターの体重および投げ技を食らったときのダメージ補正値は下表のとおり。ジャガーノート、ハルクといった大型キャラクターは見た目どおり体重が重く、スパイダーマン、サイロックなどのスリムなキャラクターは体重が軽く設定されている。

キャラクターの体重

体重	補正値	キャラクター
非常に軽い	32分の29	スパイダーマン サイロック
軽い	32分の30	ウルヴァリン
普通	1	キャプテン・アメリカ アイアンマン シュマゴラス
やや重い	32分の33	ブラックハート マグニートー ドクター・ドーム
重い	32分の34	ハルク ジャガーノート サノス

MSH #16 気絶

ジャンプ攻撃以外のほとんどの攻撃には、気絶に関係するパラメータである「ピヨリ値」が設定されている。一定時間内に食らった攻撃のピヨリ値の蓄積量が、右表の気絶耐久値を超えると、そのキャラクターは気絶（ピヨリ）状態となるのだ。

気絶状態におちいると、一定時間行動することができず、相手に大きなスキを見せることになる。連続技が強力なこのゲームでは致命傷になりかねないので、方向キー＋ボタン連打（右下のカコミ参照）で気絶状態の早期回復に努めよう。

なお、ピヨリ値の蓄積量は、少しずつ減少するようになっているため、攻撃の間が空くとすぐに減っていってしまう。相手を気絶直前（キャラクター顔パネルが赤い状態）まで追いこんでも、決して攻撃の手をゆるめないこと。



↑ジャンプ攻撃にはピヨリ値が設定されていない。



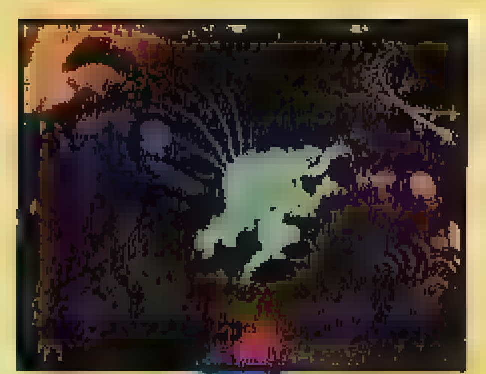
↑いくらヒットさせても、気絶させることはできないのだ。

各キャラクターの気絶耐久値

キャラクター名	気絶耐久値
ウルヴァリン、キャプテン・アメリカ、ブラックハート	50
スパイダーマン、ジャガーノート、アイアンマン、サイロック	55
ハルク、マグニートー、シュマゴラス、サノス	60
ドクター・ドーム	65

★★★方向キー＋ボタン連打★★★

気絶状態からは、方向キーとボタンを連続して入力することで早期回復がはかれる。一部の拘束技からも同様の入力で脱出を早めることが可能。しかも、これら行動不能状態からニュートラル・ポーズに復帰した直後は、相手の攻撃を自動的にガードしてくれる。



←復帰した直後に攻撃を仕掛けられても……



←自動的にガードしてくれるので安心だ。

MSH #17 オプションモード

■DIFFICULTY……アーケード・モードの難易度を8段階で設定できる。初期設定は4。

■TIME LIMIT……試合中の制限時間をあり（ON）orなし（OFF）に設定できる。初期設定は「あり」。

■ROUNDS……1試合のラウンド数を1、3、5のなかから選択できる。初期設定は3。

■TURBO SPEED……ゲームスピード選択で「TURBO」を選んだ場合のスピードを2段階のなかから選択。

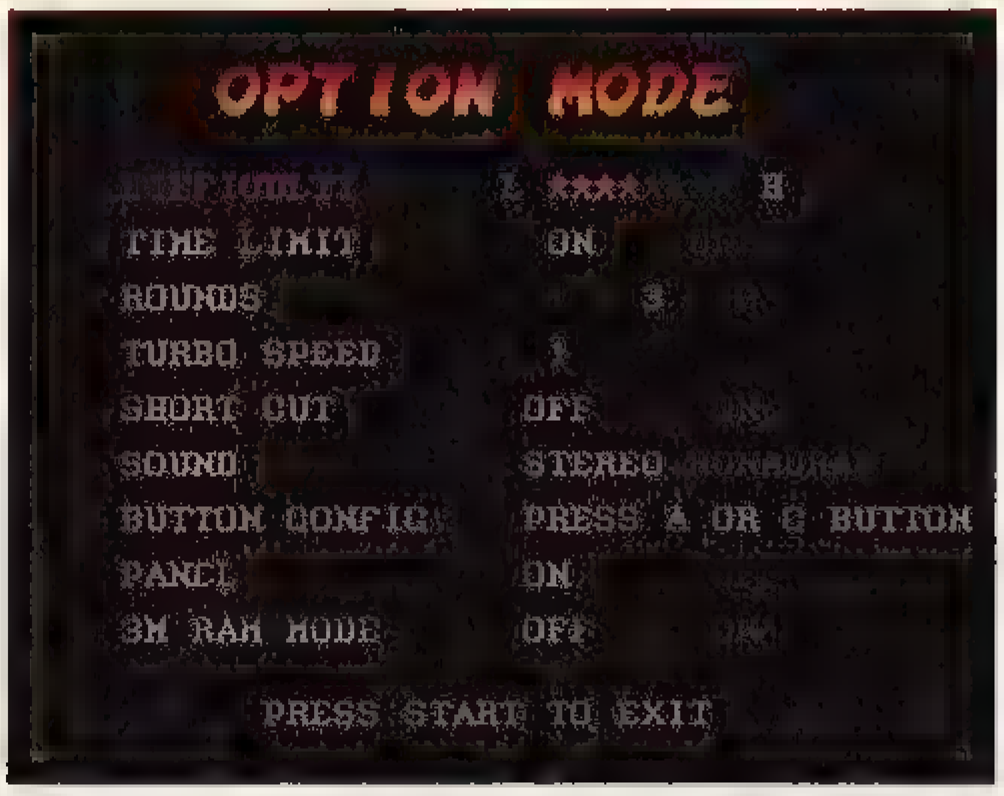
■SHORT CUT……CD読みこみ時間を短縮できるショートカット・モードを使用するかしないかを設定。

■SOUND……BGMのステレオ／モノラルの切り替え。

■BUTTON CONFIG（PS版はKEY CONFIG）……各種攻撃を任意のボタンに割り振ることができる。

■PANEL……SS版のみの項目。体力ゲージ下に表示してあるキャラクター顔パネルを消すことができる。

■3M RAM MODE……SS版で拡張RAMカートリッジを本体に差しこんでいる場合のみ表示される項目。ONにすると、アーケード版同様の美麗なアニメーションでゲームを楽しむことができる。



←SS版のオプション画面。PS版にはない項目が2種類追加されている。

BUTTON CONFIG



→ボタンの配置変更は試合中にも行なえる。ポーズ中にメニューを呼び出し「BUTTON CONFIG（PS版はKEY CONFIG）」を選択すればOKだ。「QUIT」はタイトル画面にもどるときに使用する。

VS. BATTLE LECTURE



ここでは、各キャラクターごとの基本技から必殺技、連携技などを、データを交えて徹底的に解析。また、対2P戦における戦術の心得など、実戦向けの攻略も掲載している。

MARVEL SUPER HEROES™

攻略ページのデータの見かた

P.24からはじめるキャラクター別攻略ページでは、「マーヴル・スーパーヒーローズ」に登場する全12キャラクターの技を解説している。データ部分には特殊な表記が用いられているので、まずは以下の解説を読んでほしい。

基本技

★エリアル開始技

A その技がエリアル開始技であることを示す。

空A 相手が空中にいるときのみエリアル開始となる。

その技の威力を表わす基本数値。2ヒット以上するものは、α＋β、α＋β＋χ、α×γなどと表記している。なお、投げ技の（ ）内の数値は、相手が受け身（→P.9）を取らなかった場合のもの。

立ち	強キック
攻撃値	12
ピヨリ値	8
ヒット効果	地上：吹 空中：吹
ガード方向	立、屈、空



その技をヒットさせたとき、相手に蓄積されていく気絶に関する数値。一定時間内に、相手の気絶耐久値（→P.20）を超えるピヨリ値を与えると、相手キャラクターは気絶する。

その技を地上or空中の相手にヒットさせたときに、相手がどのような状態になるか。それぞれの効果の頭文字（右ページ下の表参照）を記載。

その技をどのガードで防御できるか。「立」は立ちガード可能、「屈」はしゃがみガード可能、「空」は空中ガード可能。

特殊能力etc.

その技が特殊能力、特殊技、投げ技のいずれに当たるか。
特殊能力：各キャラクターが個別に、最初から持っており、いつでも使用可能な能力
特 殊 技：方向キーいずれかの入力＋攻撃ボタンで出すタイプの技。
投 げ 技：相手のガード状態に関係なく攻撃することができる技（一部投げ技をのぞく）

★特殊技　踏みつけ

ジャンプ頂点付近で↓要素＋K



攻撃値	10
ピヨリ値	6
ヒット効果	地上：の 空中：吹
ガード方向	立、空

前方斜め下に急降下しつつキック。相手に当たると跳ね返るが、直前に強攻撃や必殺技へ移行できる。

その技を使用するために必要な操作。なお、↑要素とは↖↑↗、↓要素とは↙↓↘のことを表わす。
※本書のコマンドは、すべてキャラクターが右向きのときのもの。

基本技のものとほぼ同じ。ただし、投げ技のヒット効果およびガード方向は「－」と表記している。

その技の動作形態や性能などを解説。

必殺技（インフィニティ・スペシャル、インフィニティ・カウンター）

基本技と同じ、弱中強のちがいがある場合には、数値のあとの（　）内に弱～強のいずれで出したものかを表記した。また、データの量が多い技は、別表にデータをまとめてある。

その技を使用するために必要な操作。

トルネードクロー

➡⬇↘＋Ⓟ

攻撃値　6+5×6（弱）10+6×6（中）12+8×6（強）｜ピヨリ値　2×7｜ヒット効果　地上：吹×7　空中：吹×7｜ガード方向　立、屈、空

両腕を広げ回転しながら、上空へと舞い上がる。攻撃判定が大きいうえ、出ぎわに無敵時間が存在するため、対空技としての信頼度はかなり高い。弱中強の順で回転数、舞い上がる高さ、ヒット数が上昇するほか、コマンド入力後にⓅボタンを連打すれば、ヒット数と舞い上がる高さをさらに上昇させることが可能だ。



⬆動作開始から攻撃判定出現直後まで、完全無敵状態が持続する。

⬆体を回転させながら攻撃し、相手を持ち上げるように上昇していく。

⬆下降しているときから着地後の硬直が解けるまでは、無防備状態になる。

その技の動作形態や無敵時間の存在、弱中強の差などを解説。

その技の形態を連続写真で紹介（一部例外あり）。

ヒット効果について

本書のヒット効果の欄には、その技によって得られる効果の頭文字を記載している。右の表は、それぞれの文字が、どの効果に対応しているかをまとめたもの。「引きこみ吹き飛び」や「電撃のけぞり」といった2種類以上の効果が組み合わされている技は、それぞれの頭文字をつけて表記した。また、「の＋ダ」と記載されている場合は、1ヒット目がのけぞり、2ヒット目がダウンのヒット効果を持つことを意味している。

詳細については、システム解説（→P.18）を参照のこと。

の	のけぞり
吹	吹き飛び
ダ	ダウン
吹ダ	吹き飛びダウン
たダ	たたきつけダウン
きダ	きりもみダウン
転	転倒
引	引きこみ
拘	拘束
燃	燃焼
凍	凍結
電	電撃
悪	悪魔憑依
体	体力吸収
入	入力方向左右反転
移	移動力低下



HULK

ハルク

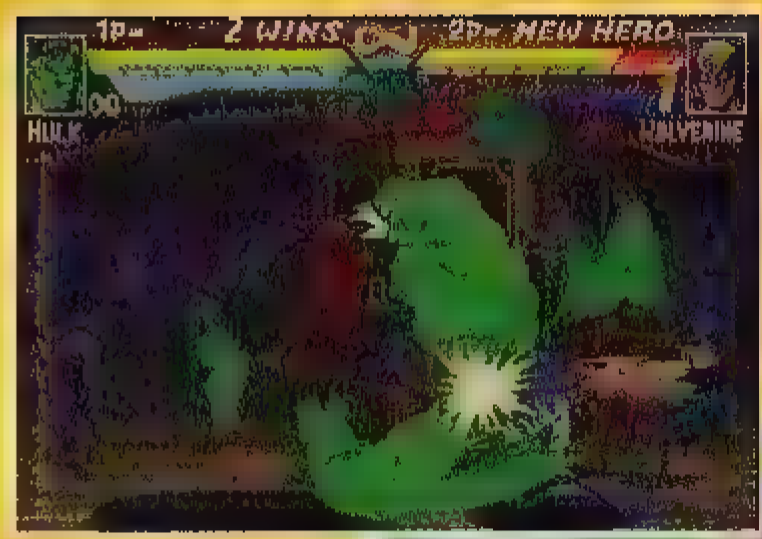
Real Name：ロバート・ブルース・バナー

INTRODUCTION

大地を揺るがし山をも砕く。マーヴルヒーロース中でも屈指の怪力を誇る彼の正体は、核物理学者のバナー博士である。ある日、米軍のガンマ線爆弾実験施設に紛れこんだ少年を救出しようとした彼は、全身に大量のガンマ線を浴びてしまう。それ以来、彼は興奮状態に陥ると、ケタ外れのパワーを発揮する緑色の怪物ハルクに変身するようになったのだ。変身時のハルクは知能が幼児並みに退行してしまうのが欠点だったが、ある事件で新たな人格を得て、知性を保てるようになった。

ハルク解説

大柄なパワーファイターであるハルク。力とリーチを活かした戦法が身上で、そのパワーは基本技ですらガードしている相手の体力をケズリ取ってしまったり、地面をはがして投げつけることができるほど強力だ。さらに、常人の数倍の筋力を活かしたパンチや頭突き、タックルを使っての攻撃に加え、はては上空から隕石をかかえて落下してくるなど、パワフルで破天荒な攻撃方法を数多く持っている。そのかわりに動作のスキが大きく、空振りすると反撃を食らいやすいうえに、巨体が災いして、相手に攻めこまれるとモロい一面も合わせ持つ。これらの短所を、いかにしてパワーでおぎなえるかがカギになる。各技の特徴をきちんと把握することが必要なのだ。



←連続技は不得手だが、1発1発の攻撃力はトップクラス。持ち前のパワーで相手をたたきのめせ!!



→通常動作が遅いので、ダッシュやスーパージャンプで欠点をカバーする戦い方を心掛けよう。

[ジェム]

得意なのはタイムジェム。これを使うと、基本技が一度の操作で3回分出る。基本攻撃力が高いので、それだけでも大ダメージを与えられるぞ。



[挑発]

自らの力を誇示するかのように拳をにぎり、「Let's Rock!!」と言ったのち、こちらへ振り向いて不敵な笑みを浮かべる。



[移動]

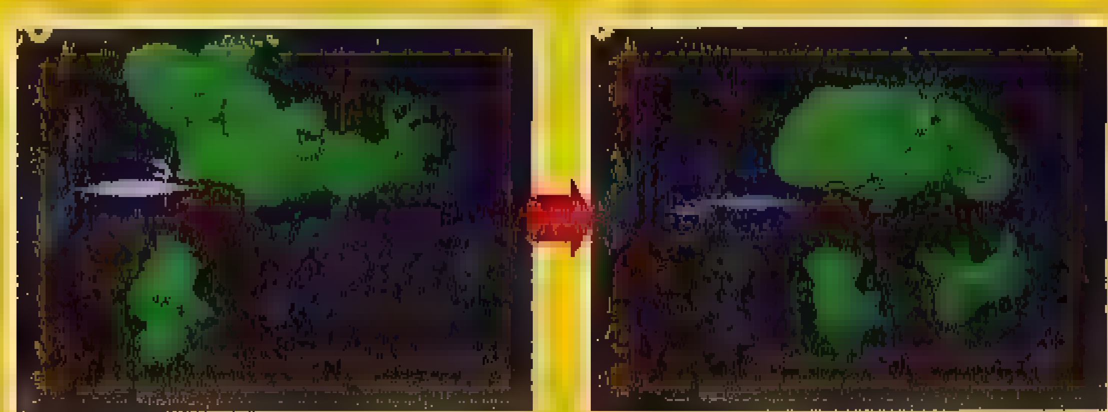
通常の移動はかなり遅い部類に入るが、ダッシュに関しては、距離こそ短いものの、非常にすばやい。前方ダッシュは、地上から少し浮くので足元への攻撃をかわせるほか、相手との距離が近ければ後方にまわりこむことができる。また、後方ダッシュは後転するので食らい判定が小さくなる。ダッシュ途中での動作中断も可能だ。

★FORWARD

NORMAL



DASH



★BACKWARD

NORMAL



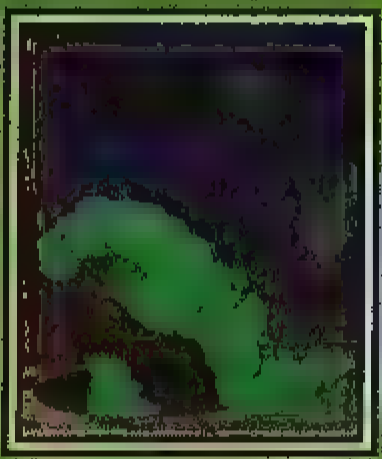
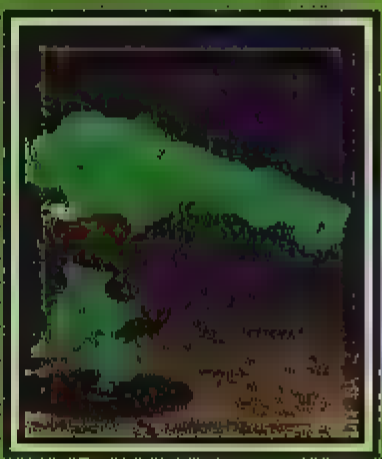
DASH



HULK

基本技（パンチ系）

巨体に見合ったリーチを誇るが、全体的に攻撃判定の出現は遅め。とくに強攻撃は攻撃後のスキが大きいので、空振りすると手痛い反撃を食らうことも。

	弱パンチ		中パンチ		強パンチ	
立ち		攻撃値 9 ピヨリ値 2 ヒット効果 地上：の 空中：の ガード方向 立、屈、空		攻撃値 14 ピヨリ値 6 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、屈、空		攻撃値 20 ピヨリ値 12 ヒット効果 地上：吹 空中：吹 ガード方向 立、屈、空
しゃがみ		攻撃値 10 ピヨリ値 2 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、屈、空		値 14 ピヨリ値 6 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、屈、空		攻撃値 14+12 ピヨリ値 6+6 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、屈、空
ジャンプ		攻撃値 9 ピヨリ値 0 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、空		攻撃値 12 ピヨリ値 0 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、空		攻撃値 18 ピヨリ値 0 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、空

★特殊能力……ガードの上からでもダメージを与えられる





ハルクの基本技は必殺技と同様に、ガードされていても相手の体力をケズり取ることができる。

弱中強でケズり量は変わらないものの、ジャンプ攻撃からチェーンコンボにつなげれば、弱攻撃1発分程度のダメージを与えることが可能。ただし、このケズり能力でKOすることはできないので注意が必要だ。

★特殊能力……地面をはがして投げつけられる

⬇⬇+ⓅⓅⓅ



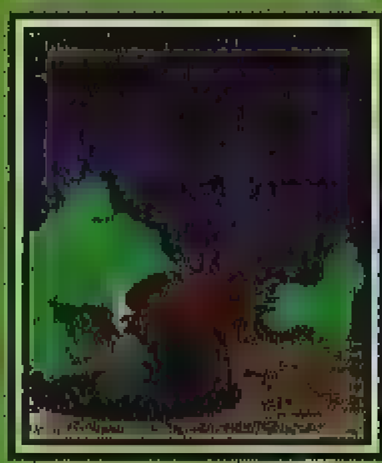
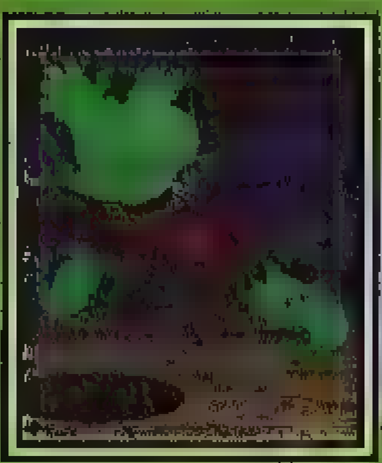


攻撃値	18、24
ピヨリ値	2、16
ヒット効果	地上：転、の 空中：転、吹
ガード方向	立 屈 空（出ぎわのみ屈、空）

足元の地面をはがして持ち上げる。持ち上げたまま移動およびジャンプすることも可能。6ボタンのいずれかを押すことにより、はがした地面を相手に投げつけられる。

基本技（キック系）

パンチ系の基本技と同様に攻撃判定の出現が遅く、さらにリーチがないので使用頻度は低い。しゃがみ強Ⓚでダウンが奪えないのもネックになっている。

	弱キック	中キック	強キック
立ち			
攻撃値	9	14	14+10
ピヨリ値	2	6	12+12
ヒット効果	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹
ガード方向	立、屈、空	立、屈、空	立、屈、空
しゃがみ			
攻撃値	9	14	24
ピヨリ値	2	3	8
ヒット効果	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹
ガード方向	屈、空	屈、空	立、屈、空
ジャンプ			
攻撃値	9	12	14
ピヨリ値	0	0	0
ヒット効果	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：た
ガード方向	立、空	立、空	立、空

★投げ技 …… 地上投げ

相手の近くで ⬅or➡＋中Ⓟor強Ⓟ

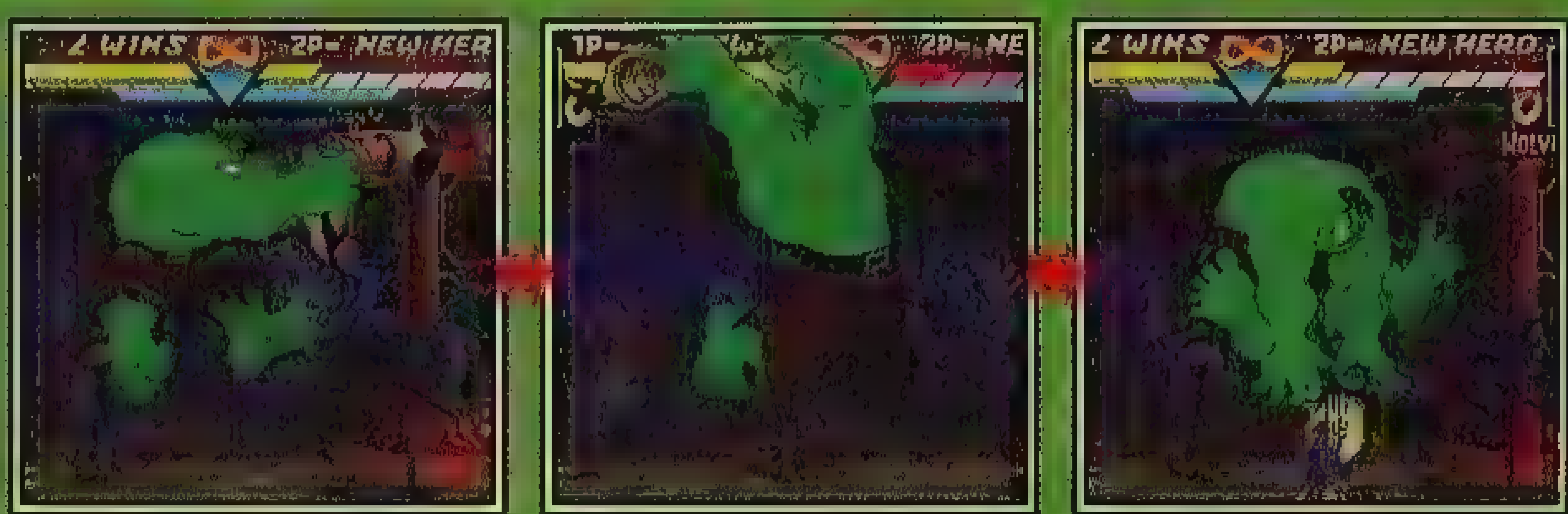


攻撃値	18（＋18）
ピヨリ値	4
ヒット効果	地上：— 空中：—
ガード方向	—

相手をつかんだあと、地面にたたきつける。つかんだときの方向キーの入力方向で、たたきつける方向を選ぶことができる。相手を画面端へ追いつめたいときに便利だ。

★投げ技 …… 空中投げ

空中にいるとき相手の近くで ⬆以外＋中Ⓟor強Ⓟ



攻撃値	18（＋18）
ピヨリ値	4
ヒット効果	地上：— 空中：—
ガード方向	—

空中で相手をつかんだあと、真下に向かってたたきつける。つかんだ高度が低ければ、落下中にジャンプ強Ⓚ→ガンマチャージ（対空）の追いうちをキメることもできる。

必殺技 SPECIAL

攻撃前後のスキが大きいものばかりだが、攻撃力は非常に高い。使いどころをマスターして、チャンスがあったら確実にキメられるようにしよう。

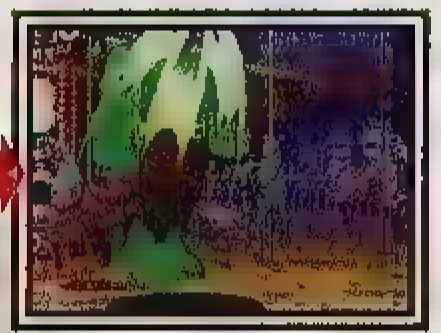
ガンマチャージ（地上）

⬅タメ➡+Ⓚ
ヒットor空振り時に⬆要素+Ⓚで方向転換

攻撃値　20+8（弱）24+10（中）28+16（強）｜ピヨリ値　2+2（弱）4+2（中）6+2（強）
ヒット効果　地上：吹ダ　空中：吹ダ｜ガード方向　立、屈、空

横方向に高速移動しながら、ヒジから突進。ヒットまたは空振りした場合、方向キーの↖、⬆、↗+Ⓚボタンでそれぞれ左上、真上、右上に2発目のガンマチャージ（以下「切り返し」）を出せる。弱中強のちがいは、攻撃力と突進スピード、移動距離。強は攻撃力が高いもののガードされたときのスキが大きいので、1発目は弱、切り返しは強、といった使いかたが有効。


⬆ヒジを突き出しながら、高速で突進する。

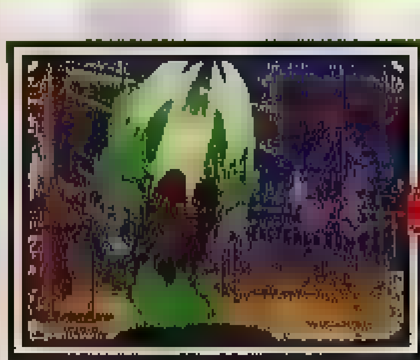

⬆切り返しは⬆なら頭突き、↗ならタックルだ。

ガンマチャージ（対空）

⬇タメ⬆+Ⓚ
動作中に⬇要素以外+Ⓚで方向転換

攻撃値　20+8（弱）24+10（中）28+16（強）｜ピヨリ値　2+2（弱）2+2（中）2+2（強）
ヒット効果　地上：吹ダ　空中：吹ダ｜ガード方向　立、屈、空

上方向に頭突きをくり出す。地上版とはちがい、ヒット、ガード、空振りにかかわらず、方向キーの⬅、↖、⬆、↗、➡+Ⓚボタンでそれぞれの方向に切り返しを出すことができ、対空技や起き上がり時に出す技としての性能は高い。相打ちも多いが一方的にツブされることは少なめ。ただし、スキが大きく、ガードされたら反撃を受けてしまうので注意。


⬆頭突きをしながら、高速で上昇していく。

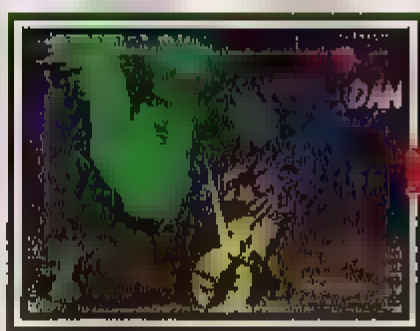

⬆切り返しは、それぞれの方向で体勢がちがう。

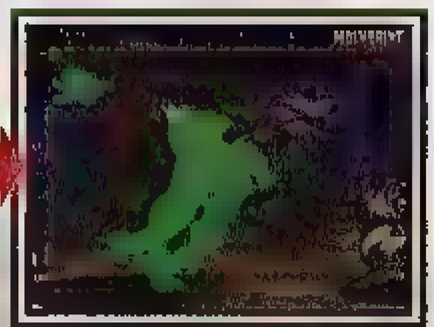
ガンマスラム

⬅↙⬇↘➡+Ⓟ

攻撃値　10、16（弱）14、20（中）18、24（強）　ピヨリ値　2、8（弱）2、12（中）2、16（強）
ヒット効果　地上：ダ、の　空中：ダ、吹｜ガード方向　屈、空／立、屈、空

足元の地面をはがして、相手に投げつける。地面をはがした瞬間と投げたときの2回にわたり、攻撃判定が出現する。
地面をはがした瞬間は、立ちガード不可となっている。このときにヒットさせた場合は、追いうちをキメることも可能だ。
遠距離から飛び道具として使う場合は、小柄なキャラクターがしゃがんでいると当たらないので注意しよう。


⬆この状態でヒットさせれば相手がダウンする。

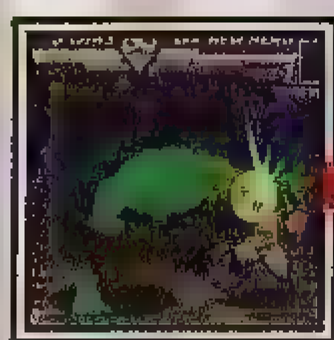

⬆弱中強で、投げつける地面の大きさがちがう。

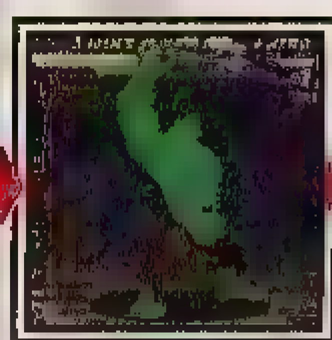
ガンマトルネード

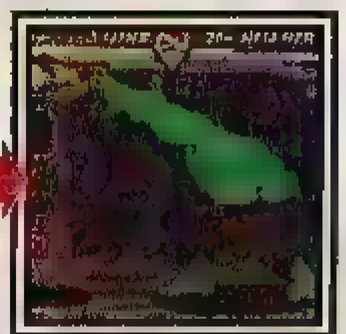
➡↘⬇↙⬅+Ⓟ

攻撃値　18（+18）（弱）20（+20）（中）25（+25）（強）｜ピヨリ値　2（+2）（弱）3（+3）（中）4（+4）（強）
ヒット効果　地上：吹ダ　空中：吹ダ　ガード方向　立、屈、空

前方に伸ばした手で相手をつかむと、数回振りまわしてから自分の後方に向かって投げ飛ばす。動作は投げ技だが、通常のコマンド投げとちがってガードが可能、空中の相手をつかむことができる、などの特徴がある。攻撃判定の出現が遅いため、中Ⓟなどをキャンセルして出し、連続技として使おう。


⬆腕を伸ばし相手の頭をわしづかみに。


⬆そのまま片手で豪快に振りまわす。


⬆後方へ投げ飛ばし、終了となる。

HULK

インフィニティ・カウンター

ガード中に←↙↓+Ⓟ

攻撃値　20｜ピヨリ値　2｜ヒット効果：地上　吹ダ、空中　吹ダ｜ガード方向　立、屈、空

インフィニティ・カウンターはガンマチャージとグラフィックが同じ。攻撃判定の出現が早く、高速で突進するので、相手が近距離にいればガードされることはほとんどない。

1発目がヒットしたあとは、方向キー＋Ⓚボタンで切り返しのガンマチャージを出すことが可能。つまり、インフィニティ・カウンターだけでもかなりのダメージを与えることができるのだ。



↑スピード、攻撃力ともに申しぶんない。全キャラクター中でも、トップクラスの性能を誇る。使い勝手もよい。



↑ヒットしたあと、即座に方向キー＋Ⓚを入力すれば、切り返しのガンマチャージを出すことができるぞ。

INFINITY SPECIAL インフィニティスペシャル

ヒットさせるにはコツがいるものの、対空技に、連続技にと用途は広い。与えるダメージも大きいので、機会があったら積極的に狙っていきたい技だ。

ガンマクラッシュ

↓↘→+ⓅⓅⓅ

攻撃値　32（上昇中　低い位置）16（上昇中　高い位置）32（落下中）｜ピヨリ値　2+2（上昇中）2+2（落下中）

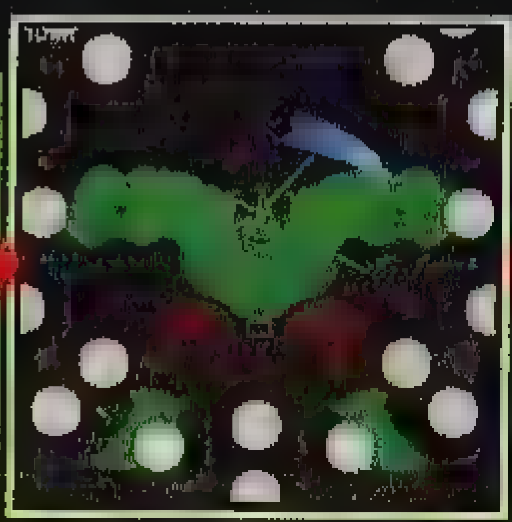
ヒット効果　地上：吹ダ　空中：吹ダ｜ガード方向　立、屈、空（上昇中）立、空（落下中）

勢いよくジャンプしたあと、隕石をかかえて落下し、相手を押しつぶす。落ちてくるときは、方向キーの↙、ニュートラル、↘で落下位置を画面左、真ん中、右の3ヵ所に指定できる。

攻撃判定の出現が早いので、対空技として使うほか、しゃがみ弱Ⓚや、しゃがみ強Ⓟをキャンセルして出し、連続技にすることも可能。ただし、ガードされると多大なスキが生じるため、注意が必要だ。もしガードされたら、落下中の方向指定で、相手のガード方向をまどわせよう。



↑正面を向きしゃがむ。



↑そのあと画面が暗転。



↑すばやく上昇する。



↑低空だと攻撃値が高い。



↑画面上から消える。



↑しばらくして落下。



↑隕石をかかえている。



↑相手を押しつぶす。

HULK

VERSUS 対2P戦攻略

ハルクの動作は全体的に鈍い。ガンマチャージやスーパージャンプ、前方ダッシュジャンプなどを駆使して、その欠点をおぎなっていこう。

基本戦術　ダッシュ&ジャンプを活用せよ

体格が大きいため動きがにぶいハルクだが、ダッシュとジャンプを巧みに使いこなすことで、スピーディーに闘っていくこともできる。

前方ダッシュ中にジャンプすると、ふだんのジャンプより遠くまで跳ぶことが可能だ。これを利用すれば、遠距離でケンセイしている相手に対して、一気にジャンプ攻撃を狙っていくこともできる。

前方ダッシュのもうひとつの特徴は「相手の体をすり抜ける」ということ。至近距離から使えば相手の背後にまわりこむことができるので、ジャンプ弱Ⓚで跳びこんだあとや、しゃがみ弱Ⓚをガードさせたときに仕掛けて、ガード方向を惑わせよう。背後にまわったあとは基本エリアルを狙えるが、エリアル開始技のしゃがみ強Ⓟがガードされた場合は忘れずにスキを軽減すること(応用戦術参照)。

これらのすばやい動きに、立ち弱Ⓟ、立ち強Ⓟ、ジャンプ強Ⓚなどのリーチの長い技でのケンセイをからめて、フットワークよく闘っていきたい。



↑このくらい距離があっても、前方ダッシュから跳びこんでいこう。



↑ジャンプ強Ⓚをヒットさせることが可能。飛び道具への対策に効果的だ。

連続技　高い攻撃力を活かせ

【基本連続技】 跳びこみからしゃがみ弱攻撃→ガンマチャージにつなげる、実戦的な連続技。ガンマチャージ自体の攻撃力が高いので、無理にエリアルレイヴへと移行させなくても大きなダメージを与えられる点がメリットだ。相手がダウン回避をしないようなら、ガンマチャージを切り返さずに1発で止めて、ダウン中の相手にしゃがみ強Ⓟをヒットさせたのちにエリアルレイヴへと移行する手もある。



【基本エリアル】 ハルクでエリアルレイヴを狙うためには、しゃがみ強Ⓟを2ヒットさせるか、空中の相手に立ち強Ⓚを当てるかしなければならない。しかし、しゃがみ強Ⓟは攻撃判定の出現が遅く、近距離でヒットさせる必要があるし、立ち強Ⓚはヒットさせたあと相手が斜め上に吹き飛ぶために、こちらの攻撃が届かないことがある。そんなときは、ムリをしてエリアルレイヴを狙わずに、基本技にキャンセルをかけてガンマチャージや、インフィニティゲージがあればガンマクラッシュにつなげるほうが有効だ。

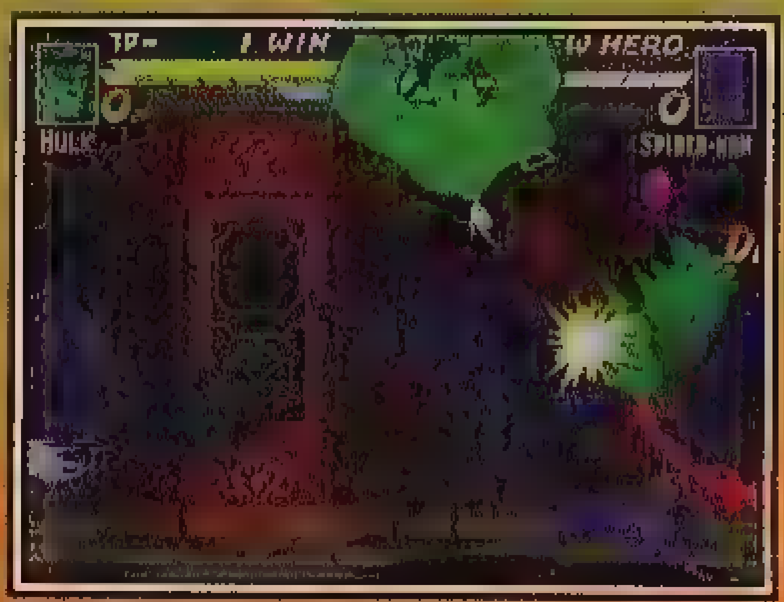


HULK

応用戦術　⬇⬇＋ⓅⓅⓅを活用せよ

ハルクの基本技は、ほかのキャラにくらべて攻撃判定が出現するまでに時間がかかり、出したあとのスキも大きい。そのため、強攻撃が空振りした場合などは、技のフォロースルー（出もどり）を必殺技でキャンセルしてスキを軽減する必要がある。

基本技を空振りした場合に有効なのが、特殊能力の⬇⬇＋ⓅⓅⓅ。これでキャンセルをかけると、地面を持ち上げるときにも攻撃判定があるのでスキがなく、弱Ⓚボタンで投げつければ、ガンマスラムが当たらないような、遠距離にいる小さな相手に対してもヒットさせられる。ボタンを押すまで持ち上げたまま動けるので、状況に応じた対応が可能だ。



⬆スキの大きい技を空振りしてしまったら、すぐさま⬇⬇＋ⓅⓅⓅを入力すべし。



⬅弱なら下、中なら水平、強なら上方向へ投げる。Ⓟとⓚで角度も変わるぞ。

➡やみくもに投げず、相手の行動によって投げる方向を決めよう。

ジェムの使用法　タイムジェムで一気にたたみこめ!!

タイムジェムを使ったときは、1回ボタンを押すだけで3回攻撃をしてくれる。攻撃後のスキおよび1発ごとのダメージは減るが、単純に攻撃力がアップすると考えればいいだろう。

しかし、複数ヒットするぶん距離が開くので、ふだんの攻撃の間合いで出すと、2発目以降が空振りしやすい。そんなときは、⬇⬇＋ⓅⓅⓅでキャンセルしてスキを軽減すべし。

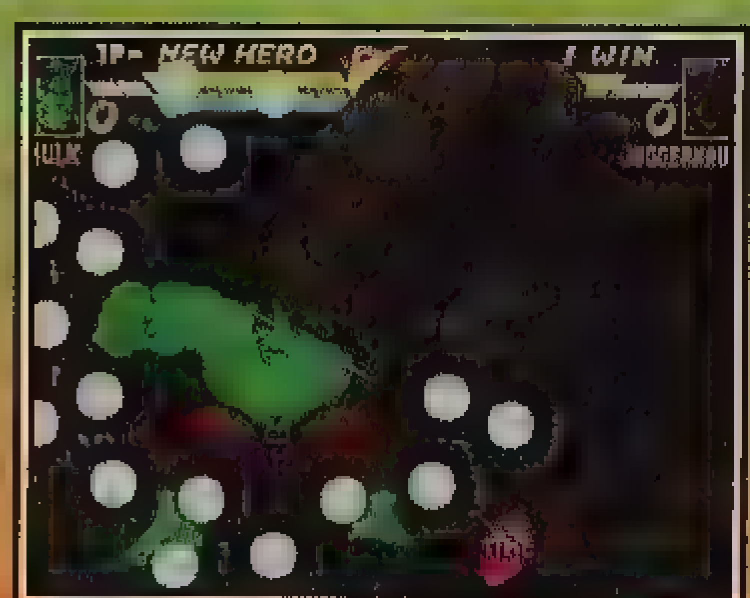


⬅ほかにもスペースジェムでスーパーアーマーをまとい、強攻撃の力押しで行く方法もある。

∞ゲージの使い道　インフィニティ・カウンターが主体

ガンマクラッシュは、連続技や対空技にも使える強力なインフィニティ・スペシャル。しかし、いったん攻められるとモロいハルクには、インフィニティ・カウンターが必要不可欠だ。

結果として、接近戦が得意だったり、動きのすばやいキャラクターにはインフィニティ・カウンターを重視して、スキあらばインフィニティ・スペシャルをキメていく戦法がオススメ。



⬅大型キャラクターには、上昇部分をかわされにくいので、積極的に狙う価値あり。

WOLVERINE

ウルヴァリン

Real Name：ローガン



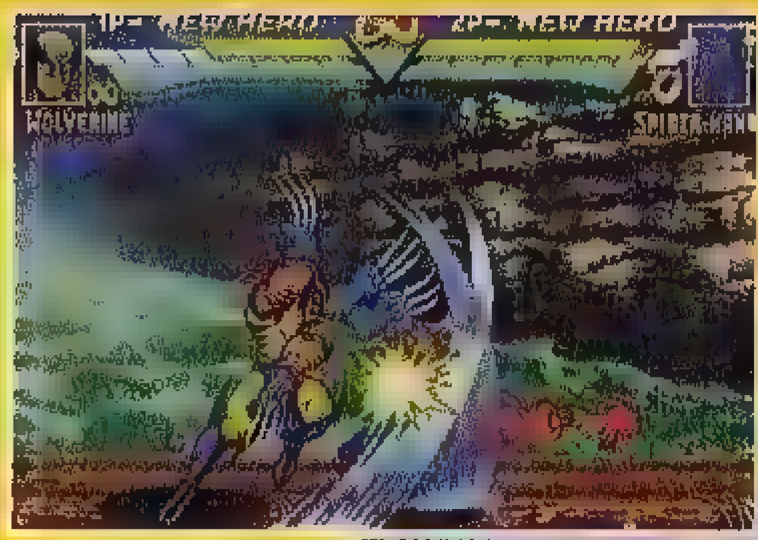
INTRODUCTION

X－MENチームの中心的存在として活躍している彼だが、元カナダ軍諜報部員であったということ以外の過去については不明な点が多い。彼はカナダ軍在籍時に超人兵士の製造プロジェクトによって肉体改造手術を受け、不死身の肉体と超人的なパワーを獲得した。世界最硬とされるアダマンチウム鋼の爪を持ち、肉体は傷を受けても瞬時に回復してしまう驚異的な治癒能力を誇っている。親日家でもある彼は、かつて日本人女性ヤシダ・マリコと婚約していたこともあるとか。

ウルヴァリン解説

前作にあたる『X－MEN』では、最強の名をほしいままにしていたウルヴァリン。本作でも、その強さにかげりは見られない。爆発的なスピードを誇る前方ダッシュで一気に相手との間合いをつめ、立ちガード不可のしゃがみ弱Ⓚから、連続技やエリアルレイヴを狙うのがウルヴァリンの基本戦法だ。

食らった相手を引き寄せるしゃがみ中Ⓟ、エリアル開始技＆対空技として重宝する立ち強Ⓚなど、基本技には高性能のものがそろっている。また、アダマンチウムのツメを使った必殺技やインフィニティ・スペシャルも非常に強力。これらを利用したラッシュを覚えれば、ほとんどのライバルたちを圧倒することができるはずだ。



←立ち強Ⓟ。ウルヴァリンのⓅ攻撃は、すべてアダマンチウムのツメを使用したものになっている。



→キャラクター特性として6ボタンを使ったチェーンコンボが可能だが、6発すべてヒットさせるのは困難。

[ジェム]

ウルヴァリンの得意ジェムはパワージェム。これを使用すると、攻撃判定を持った2体の残像が出現し、本体の動きをトレースする。



[挑発]

相手を見ながらニヤリと笑って、ツメを鳴らす。ほかのキャラクターにくらべ、スキの少ない挑発と言える。



[移動]

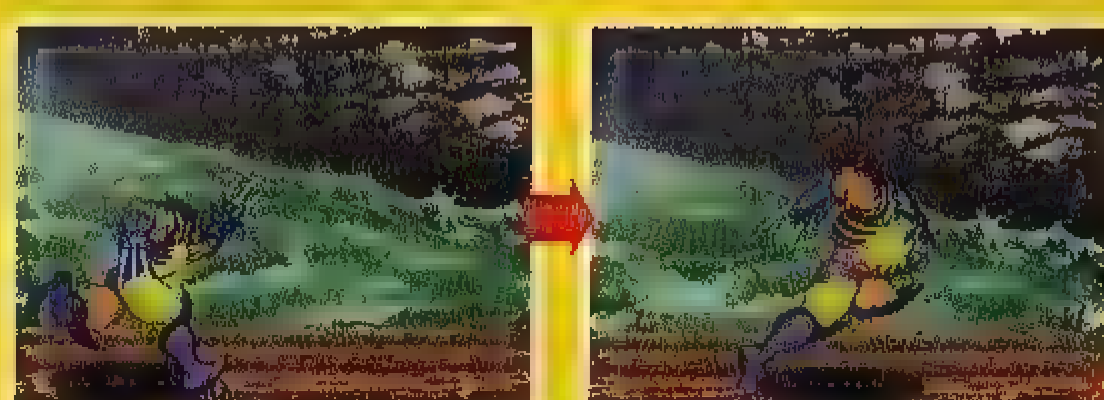
前方ダッシュは地上を走り、移動スピードが非常に速い。後方ダッシュは低空を一定距離ジャンプする。この後方ダッシュによるジャンプ中は地上で使用可能な技がすべて使えるほか、投げられ判定もあるなど、地上にいるのと変わらない。ただし、相手の攻撃を食らった場合だけ、ヒット効果が空中のものになる。

★FORWARD

NORMAL

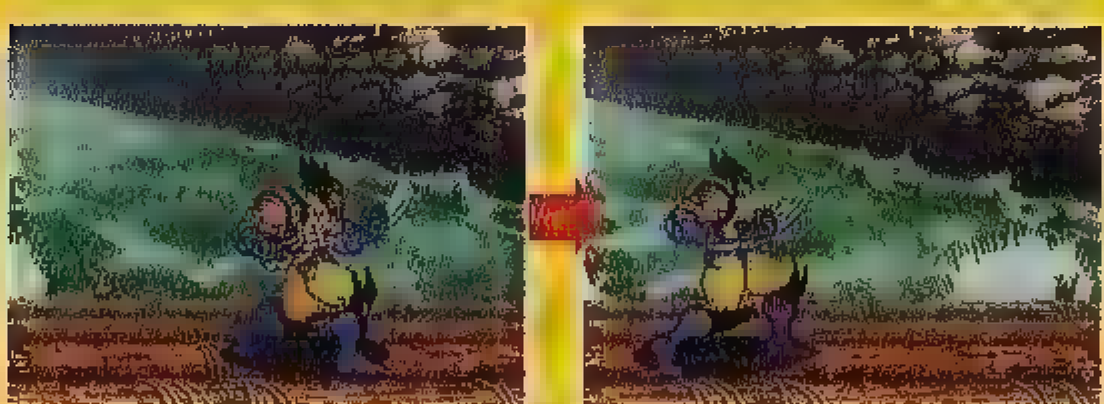


DASH



★BACKWARD

NORMAL



DASH



基本技（パンチ系）

引きこみ吹き飛びのヒット効果を持つしゃがみ中Ⓟは、エリアル開始技へのつなぎに最適だ。連打キャンセル可能な立ち中Ⓟ&ジャンプ中Ⓟも重宝する。

WOLVERINE

立ち

弱パンチ



攻撃値	ピヨリ値	ヒット効果	ガード方向
6	1（3発目は2）	地上：の 空中：吹	立、屈、空

中パンチ



攻撃値	ピヨリ値	ヒット効果	ガード方向
8	2	地上：の 空中：吹	立、屈、空

強パンチ



攻撃値	ピヨリ値	ヒット効果	ガード方向
12	8	地上：吹 空中：吹	立、屈、空

しゃがみ

弱パンチ



攻撃値	ピヨリ値	ヒット効果	ガード方向
5	1（3発目は2）	地上：の 空中：吹	立、屈、空

中パンチ



攻撃値	ピヨリ値	ヒット効果	ガード方向
8	2	地上：ひ吹 空中：ひ吹	立、屈、空

強パンチ



攻撃値	ピヨリ値	ヒット効果	ガード方向
14	10	地上：の 空中：吹	立、屈、空

ジャンプ

弱パンチ



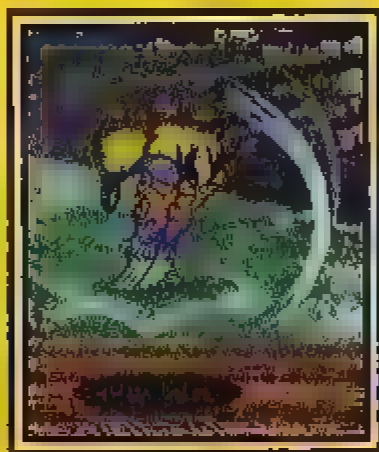
攻撃値	ピヨリ値	ヒット効果	ガード方向
5	0	地上：の 空中：吹	立、空

中パンチ



攻撃値	ピヨリ値	ヒット効果	ガード方向
7	0	地上：の 空中：吹	立、空

強パンチ



攻撃値	ピヨリ値	ヒット効果	ガード方向
14	0	地上：の 空中：吹	立、空

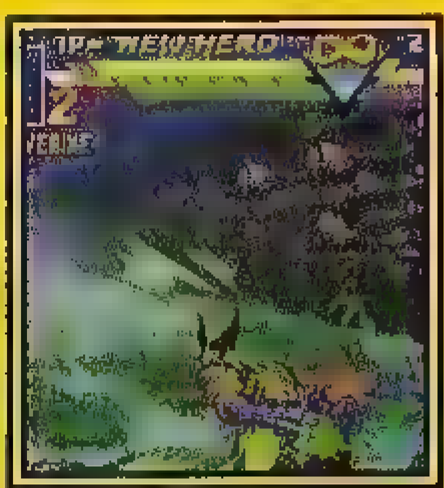
★特殊能力……連続技が得意

飛び道具を持たないウルヴァリンは、連続技がつながりやすい性質を持っている。例えば弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚというチェーンコンボが可能。また、ほかのキャラクターにくらべて、チェーンコンボの組み合わせを多く持っている。



★特殊能力……ヒーリングファクター

[illegible]



超回復能力。受けたダメージの何パーセントかを回復することが可能（KOされた場合をのぞく）。ただし、ケズリによって与えられたダメージは回復できない。

★特殊能力……三角跳びができる

ジャンプ中、[illegible] or [illegible]



画面端を足場として、反対方向にジャンプすることができる。スーパージャンプ中でも使用できるが、その場合は軌道が通常のジャンプと同じものになる。

★特殊技

立ち中Ⓟ+中Ⓟ



攻撃値	ピヨリ値	ヒット効果	ガード方向
10	2	地上：の 空中：吹	立、屈、空

立ち中Ⓟ後、反対の腕で、同じ攻撃をする。

★特殊技

ジャンプ中Ⓟ+中Ⓟ

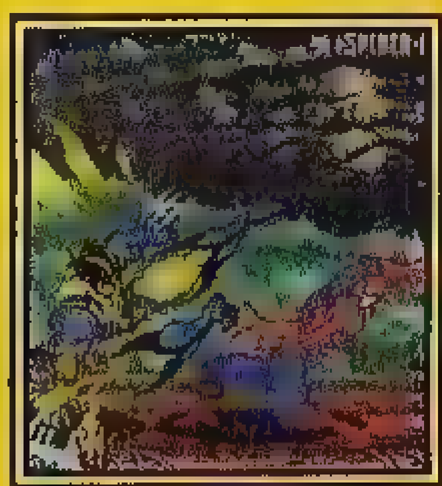


攻撃値	ピヨリ値	ヒット効果	ガード方向
8	0	地上：の 空中：吹	立、空

ジャンプ中Ⓟより、すばやい動作で攻撃する。

★特殊技

立ち中Ⓚ+中Ⓚ



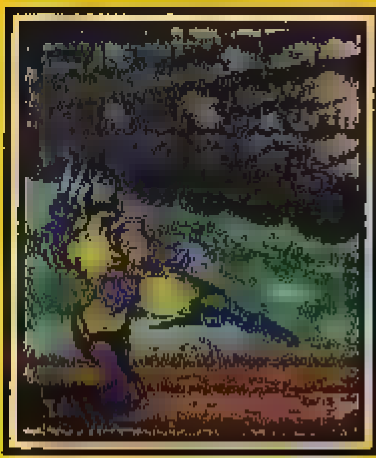
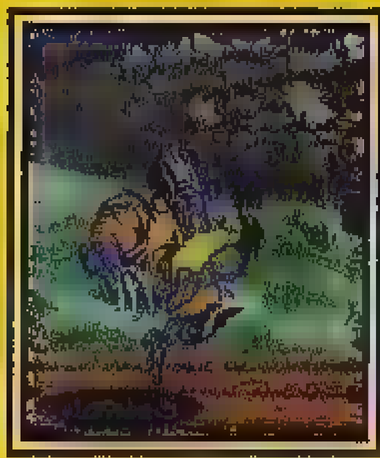
攻撃値	ピヨリ値	ヒット効果	ガード方向
7	6	地上：の 空中：吹	立、屈、空

立ち中Ⓚを空振りすると、出ないことがある。

基本技（キック系）

立ち強Ⓚはエリアル開始技であるだけでなく、対空技としても強力。こちらのジャンプの下をくぐられたら、後方にもキックをくり出すジャンプ強Ⓚが有効だ。

立ち


	弱キック	中キック	強キック
攻撃値	5	8	12
ピヨリ値	1	2	8
ヒット効果	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹	地上：吹 空中：吹
ガード方向	立、屈、空	立、屈、空	立、屈、空

しゃがみ





	弱キック	中キック	強キック
攻撃値	7	10	14
ピヨリ値	1	2	8
ヒット効果	地上：の 空中：吹	地上：転 空中：転	地上：吹 空中：吹
ガード方向	屈、空	屈、空	立、屈、空

ジャンプ

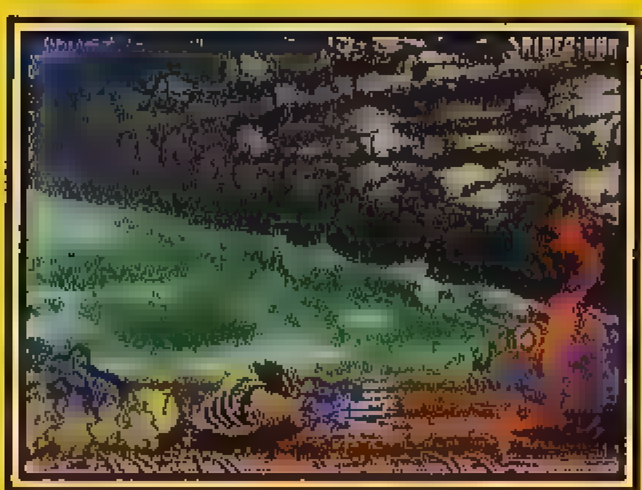




	弱キック	中キック	強キック
攻撃値	5	10	14
ピヨリ値	0	0	0
ヒット効果	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹
ガード方向	立、空	立、空	立、空

★特殊技……爪スライディング

↘+強Ⓚ

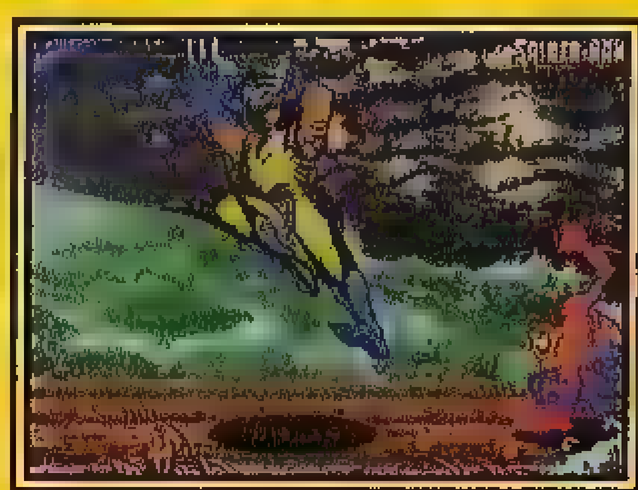


攻撃値	10
気絶値	3
ヒット効果	地上：転 空中：転
ガード方向	屈、空

ヘッドスライディングのような動作で相手の足元を攻撃する。中間～遠距離位置でいきなり出すと効果的。

★特殊技……踏みつけ

空中、一定高度以上で↓要素＋中Ⓚ



攻撃値	10
気絶値	6
ヒット効果	地上：の 空中：吹
ガード方向	立、空

前方斜め下に急降下しつつキック。相手に当たると跳ね返るが、直前に強攻撃や必殺技へ移行できる。

★投げ技……中Ⓟ投げ

相手の近くで←or→＋中Ⓟ



α＝ひっかき回数

攻撃値	3×α＋5（＋5）
ピヨリ値	4
ヒット効果	地上：── 空中：──
ガード方向	──

相手の背後から、ツメで攻撃。

★投げ技……強Ⓟ投げ

相手の近くで←or→＋強Ⓟ



α＝ひっかき回数

攻撃値	4＋3×α＋5（＋5）
ピヨリ値	4
ヒット効果	地上：── 空中：──
ガード方向	──

馬乗りになって、ツメで攻撃。

★投げ技……Ⓟ空中投げ

空中にいるとき相手の近くで↓以外＋中Ⓟor強Ⓟ



α＝ひっかき回数

攻撃値	3×α＋5（＋5）
ピヨリ値	4
ヒット効果	地上：── 空中：──
ガード方向	──

相手をつかまえツメで攻撃。

SPECIAL 必殺技

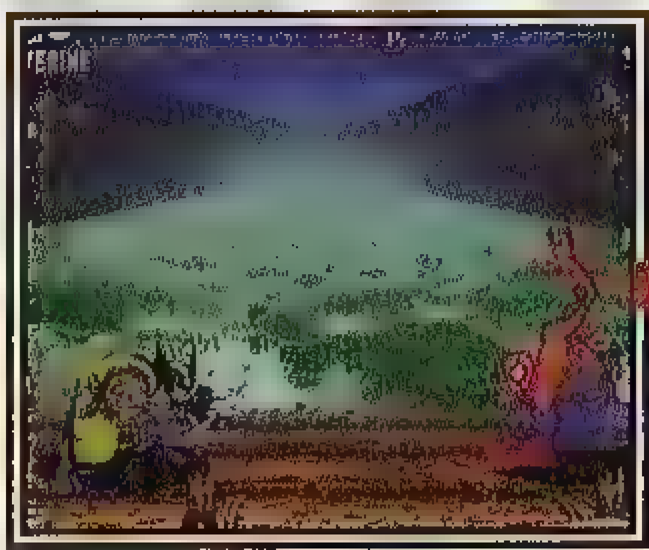
基本技が強力なため、必殺技は軽視されがちだが、うまく使いこなせれば、戦力アップになることはまちがいない。とくに、バーサーカーバレッジは重要だ。

ドリルクロー

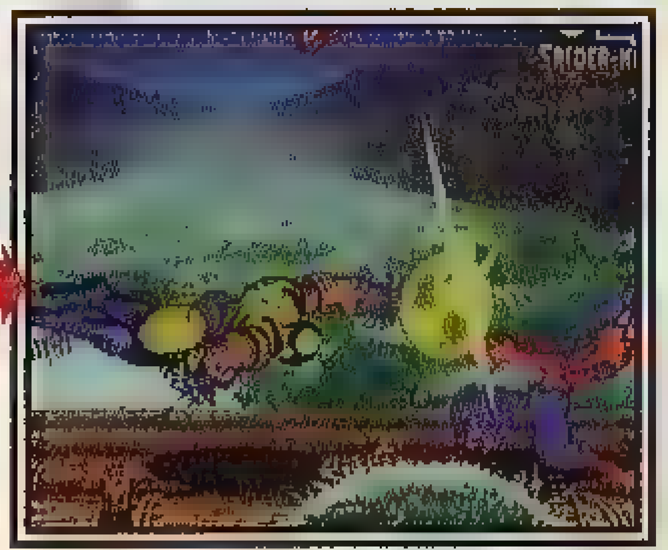
同じ強さのⓅⓀ同時押し（空中でも使用可能）

攻撃値　12（弱）18（中）24（強）｜ ピヨリ値　16｜ヒット効果　地上：吹　空中：吹｜ガード方向　立、屈、空

体を回転させながら攻撃する突進技。ボタンのみの入力の場合はつねに前方へ突進するが、方向キーを入力すると突進方向が変化。地上では→or↗or↑の3方向、空中なら8方向へ突進することができる。方向キーはボタンと同時ではなく、やや早めに入力しなければならないので注意。弱中強の順で攻撃値、前後のスキが大きくなるほか、突進する距離とスピードも増す。



↑出ぎわのグラフィック。空中でドリルクローを出すと、1回転してから攻撃ポーズをとる。



↑体を回転させながら突進する。攻撃がヒットした場合のみ、フォロースルー中に基本技を出すことが可能。

トルネードクロー

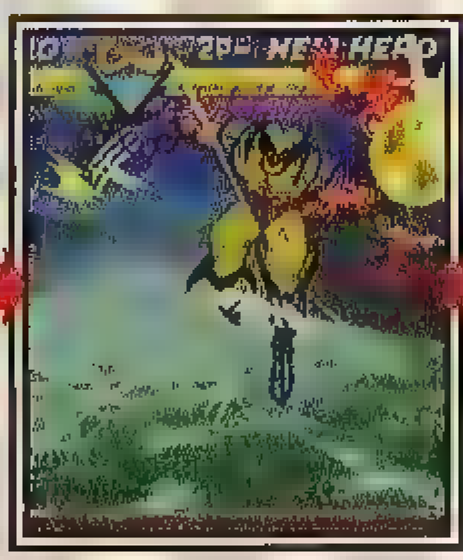
→↓↘+Ⓟ

攻撃値　8+5×6（弱）10+6×6（中）12+8×6（強）｜ピヨリ値　2×7｜ヒット効果　地上：吹　空中：吹｜ガード方向　立、屈、空

両腕を広げ回転しながら、上空へと舞い上がる。攻撃判定が大きいうえ、出ぎわに無敵時間が存在するため、対空技としての信頼度はかなり高い。弱中強の順で回転数、舞い上がる高さ、ヒット数が上昇するほか、コマンド入力後にⓅボタンを連打すれば、ヒット数と舞い上がる高さをさらに上昇させることが可能だ。



↑動作開始から攻撃判定出現直後まで、完全無敵状態が持続する。



↑体を回転させながら攻撃し、相手を持ち上げるように上昇していく。



↑下降しているときから着地後の硬直が解けるまでは、無防備状態になる。

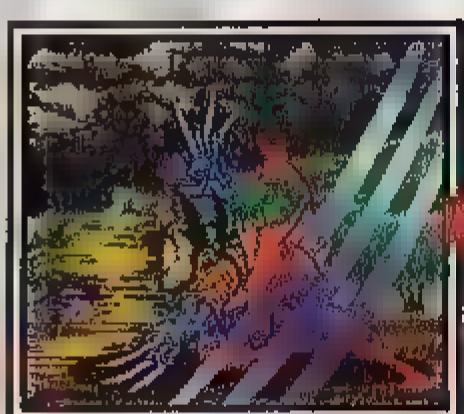
バーサーカーバレッジ

↓↘→+Ⓟ

ツメを振りまわしながら敵を切り裂き、前方へ突進する。トルネードクロー同様、Ⓟボタン連打でヒット数を増やすことが可能だが、その場合は攻撃後のスキも大きくなってしまう。なお、通常時のヒット効果は吹き飛びだが、強で出してボタンを連打した場合のみ、最後の一撃のヒット効果が吹き飛びダウンに変化する。

＊ヒット効果は地上、空中共通。

	弱	中	強
攻撃力	8+8+6+6	9+9+8+6×3	10+10+6×4+4+4
ピヨリ値	0	0	0
ヒット効果	吹	吹	吹×7+吹ダ
ガード方向		立、屈、空	







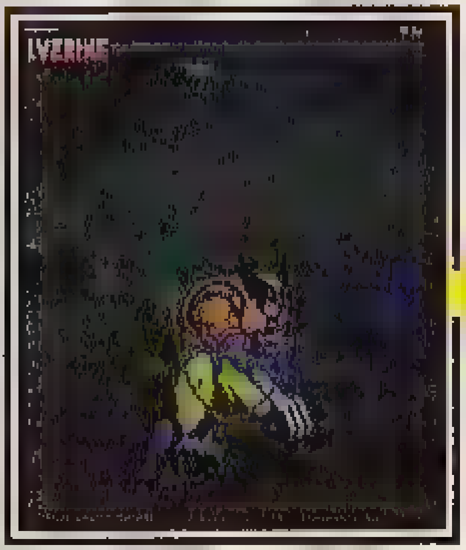
インフィニティ・カウンター

ガード中に ←↙↓+Ⓟ

攻撃値 8 | ピヨリ値 16 | ヒット効果 地上：吹 空中：吹 | ガード方向 立、屈、空

ドリルクロー（前方）と同様のグラフィックで反撃する。攻撃前後のスキや移動距離は、中・ドリルクローのものと同じだ。無敵時間はかなり長く、攻撃動作が終わる直前まで持続する。

攻撃判定の出現が早く、リーチも長いため、インフィニティ・カウンターとしての性能は高い。攻撃値の低さがややネックか。



↑コマンドが成立した直後、画面が暗転してドリルクローの出ぎわポーズをとる。



↑ここで無敵時間終了。ヒット効果はドリルクローとまったく同じだ。



↑相手にヒットしたあとは、跳ね返ったのちに、空中で1回転する。

INFINITY SPECIAL インフィニティスペシャル

連続技に組みこむことができるバーサーカーバレッジX、技のスキは大きいが、絶大な攻撃力を誇るウェポンX。このふたつを使いわければ、かなり強力だ。

バーサーカーバレッジX

↓↘→+ⓅⓅⓅ

攻撃値 6×11+12 | ピヨリ値 0 | ヒット効果 地上：の×11+吹ダ 空中：吹×11+吹ダ | ガード方向 立、屈、空

必殺技であるバーサーカーバレッジの強力版。アダマンチウムのツメを交互に11回くり出したのち、最後は立ち強Ⓟのグラフィックでフィニッシュする。弱攻撃からでも連続ヒットするほど攻撃判定の出現が早い。

なお、ボタンを連打しても攻撃回数が増加しない、攻撃後のスキが大きいといった点が、バーサーカーバレッジと異なる。



↑腰を低く落として身がまえたのち、ダッシュ。



↑両腕を交差させながら、合計11回攻撃する。



↑最後は立ち強Ⓟ。相手は吹き飛んでからダウンする。

ウェポンX

→↓↘+ⓅⓅⓅ

攻撃値 0+7+4+5+3+2+4+3+4+3+6+36 | ピヨリ値 0

ヒット効果 地上：の×11+吹ダ 空中：の×11+吹ダ | ガード方向 立、屈、空

高速でダッシュし、ヒットしたら連続攻撃をたたきこむ（相打ち時orダウンした相手に当てた場合は無効）。ただし、ガードされると跳ね返され、しばらく無防備状態になってしまう。

コマンド成立から攻撃動作に移るまでは遅いが、ダッシュ中は止まる直前まで完全無敵。飛び道具などに対するカウンターとして使うのが基本。



↑腕をクロスして身がまえてから、高速でダッシュ。



↑11発の基本技で構成されたコンボをあびせる。



↑そして最後にツメで“X”の文字を描いて終了。

対2P戦攻略

機動力の高いダッシュと強力な基本技を持ち、接近戦では、かなりの強さを発揮する。必殺技はスキが大きいので、連続技に組みこんでいこう。

基本戦術　ダッシュしゃがみ弱Ⓚから連続技を狙え!!

跳びこみや前方ダッシュで接近し、連続技orエリアルレイヴを狙うのが、ウルヴァリンの基本戦術。

ふだんは、前方ダッシュしゃがみ弱Ⓚを接近手段として使っていく。しゃがみ弱Ⓚ後は、チェーンコンボでしゃがみ中Ⓟ→立ち強Ⓚへつなげよう。ヒットしたらエリアルレイヴへ、ガードされたら弱・バーサーカーバレッジでキャンセルし、立ち強Ⓚのスキを軽減する。基本技や飛び道具でこちらの接近をケンセイする相手には、ジャンプ⬇要素＋中Ⓚで跳びこみたい（くわしくは次頁『応用戦術』参照）。

相手がしゃがみガードを固めて、こちらのラッシュが途切れるのを待っている場合には、投げが有効だ。後方ジャンプ直後に弱Ⓚ→ドリルクローで、相手のしゃがみガードをくずしてもいい。ただし、ウルヴァリン、スパイダーマン、サイロックには、ジャンプ直後の弱Ⓚが当たらないので注意すること。



⬅上記の3人以外になら、ジャンプ直後の弱Ⓚをヒットさせることができる。

連続技　強力エリアルレイヴで一気に勝利をつかめ!!

【基本エリアル】 最後をドリルクローにしているため、相手の所有しているジェムを奪うことができるのが利点だ。アイアンマンには後述の強力エリアルがキマりにくいので、こちらを狙っていくほうがいい。体重の軽いキャラクターには、立ち強Ⓚヒット後に、地上で少し待ってからスーパージャンプするとキメやすい。すぐにスーパージャンプした場合、中Ⓟ×4の途中で相手が落下してしまう（エリアルレイヴが途切れる）ことがあるからだ。また、強・ドリルクローは前方斜め上へ突進するとキマりやすい。

立ち強Ⓚ ➡ スーパージャンプ【弱Ⓚ ➡ 弱Ⓟ ➡ 中Ⓟ×4 ➡ 中Ⓚ ➡ 強・ドリルクロー】



【強力エリアル】 ジャンプ⬇要素＋中Ⓚ後は、強攻撃をヒットさせてもエリアルレイヴが終了しないことを利用した強力コンボ。体重の重いキャラクターにはキメやすいが、軽いキャラクターは最後のスーパージャンプ強Ⓚ（空中で食らった相手は横へ吹き飛ぶ）で吹き飛ぶ距離が長いため、着地→ダッシュ立ち強Ⓚのつなぎをすばやく入力する必要がある。一応、全キャラクターにキメることができるが、アイアンマンは空中の食らい判定が小さいため、スーパージャンプ弱Ⓚを中Ⓟに変えたほうがいい。

立ち強Ⓚ ➡ スーパージャンプ【弱Ⓚ ➡ ⬇要素+中Ⓚ ➡ 強Ⓟ ➡ 強Ⓚ】 ➡ ダッシュ立ち強Ⓚ（写真1枚目へ）



WOLVERINE

WOLVERINE

応用戦術　ジャンプ⬇要素＋中Ⓚで接近する

ジャンプ⬇要素＋中Ⓚは、相手に当てると(ヒットorガードを問わず)跳ね返るため、単体では使いづらい。しかし、ほかの技と組み合わせて使用すれば、有効な攻撃手段のひとつになる。

この技は、通常ジャンプから使うと相手に反応されて反撃を食らう可能性が高い。ふだんはあまり多用せず、できるだけスーパージャンプから使っていくようにしよう。スーパージャンプなら一気にジャンプ⬇要素＋中Ⓚが出せる高度まで到達するので、通常ジャンプからより格段に出しやすく、相手も迎撃しづらいはずだ。

ヒットしたら、空中チェーンコンボでジャンプ強Ⓟ→強Ⓚにつなげる。ガードされてもスキができないので、そのまま攻めつづければ、こちらの攻勢を維持することが可能だ。ヒット時はダッシュしゃがみ弱Ⓚからのエリアルレイヴをキメるように。

基本技や特殊技は、フォロースルー中ならば、いつでも必殺技orインフィニティ・スペシャルでキャンセルすることができる。これを利用して、ジャンプ⬇要素＋中Ⓚを当てたあと、わざとジャンプ強Ⓟ→強Ⓚを出さずに跳ね返り、相手がそのスキに攻撃しようとしたところをドリルクローで迎撃、といった戦法も可能だ。奇襲なので多用は禁物だが、読まれない程度に使うと非常に効果的。



⬆ジャンプ⬇要素＋中Ⓚのあとは、無防備状態で後方斜め上に跳ね返る。



⬆こちらのフォロースルー中に攻撃しようと近づいてきたところをドリルクローで迎撃。

ジェムの使用法　パワー&タイムジェムで相手をカクランせよ

ウルヴァリンにとって重要なジェムはパワージェムとタイムジェム。それぞれの特性を活かした使いかたをすれば、より強力な攻めを展開できる。

パワージェムはウルヴァリンの得意ジェム。『基本&応用戦術』で紹介したラッシュを、パワージェムの使用後に仕掛けると強力だ。ただし、残像の影響で攻撃時に相手を押し出してしまうため、ムリに連続技を狙う必要はない。むしろ、スキの少ない基本技で相手を攻めていったほうがいいだろう。

一方、タイムジェムを使うと、ただでさえすばやいウルヴァリンがさらに加速するのだから、相手にとってはかなりの脅威となる。タイムジェム使用中は立ち中Ⓚ×2→少し前進して立ち中Ⓚ×2……(以降くり返し)の強力コンボを狙おう。タイミングは多少シビアだが、タイムジェムの効果が切れるか、相手が気絶するまでヒットしつづける。

∞ゲージの使い道　臨機応変に使いわけるべし！

インフィニティ・スペシャル&インフィニティ・カウンターは使い勝手のいいものがそろっている。それぞれ状況に合わせて使いわけていきたい。

バーサーカーバレッジXは攻撃判定の出現が早く、接近戦でのカウンターとして重宝する。連続技にも組みこめるが、その場合も『連続技』で紹介した基本エリアルと与えるダメージに大きなちがいはない。ヒット数とスコアをかせぎたい場合にだけ、連続技として使っていこう。

ウェポンXは攻撃値の高さが魅力だ。攻撃判定の出現が遅く、連続技にはならないものの、ウルヴァリンは相手を気絶させやすいので、キメる機会は多い。また、出ぎわの無敵時間が非常に長いため、相手の飛び道具を先読みして使うと効果的だ。

インフィニティ・カウンターも高性能。チャンスがあれば、迷わず使っていこう。



SUPER HEROES

03

SPIDER-MAN

Real Name : ピーター・パーカー

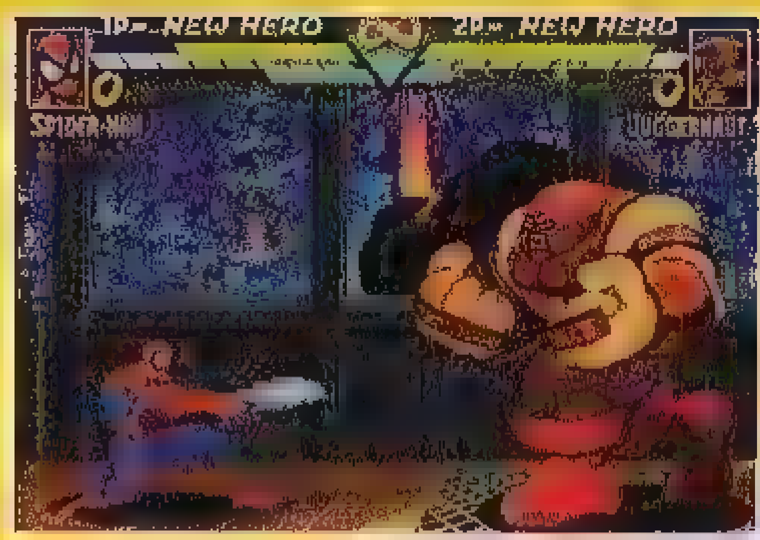
INTRODUCTION

クモの持つ特殊な超能力を身につけたヒーロー。ピーター・パーカーはごく普通の高校生だったが、実験中に放射線を浴びたクモに噛まれたことがきっかけで、超人的な能力を使いこなせるようになった。吸着力のある手足で垂直な壁をも自在に駆け登り、まさにクモを彷彿とさせる敏捷な動きで華麗に敵を倒していく。危険を事前に察知する予知能力を持つのも特徴のひとつだ。手首には"WEB－SHOOTER"と呼ばれる、自作のクモの糸発射装置をつけている。

スパイダーマン解説

スパイダーマンは、使い勝手のいい基本技と必殺技を合わせ持つ、強力なキャラクターだ。攻撃判定の広いジャンプ攻撃で攻めこむことが可能なうえ、すばやいダッシュから、相手のわずかなスキをついて、エリアルレイヴを含めた強烈な連続技をたたきこむことができる。また、防御面に関しては、基本姿勢が低いうえに無敵時間のある対空技を持っているので、相手のジャンプ攻撃をおそれる必要はないのが強み。さらに、小柄で軽量なため、連続技を食らいにくいという特徴も持っている。

スピードとトリッキーな動きで相手をホンロウしつつ、連続技を的確にキメることができれば、どんなキャラクターとでも、互角以上に闘えるはずだ。



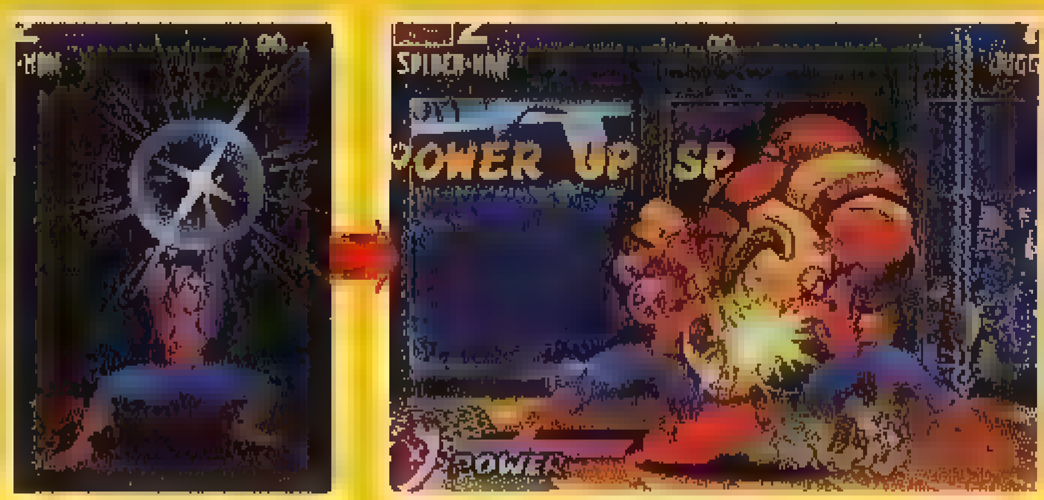
←必殺技には、クモの糸を使ったものが多い。飛び道具のウェブボールは、とくに重宝する。



→対空をかねた立ち中Ⓟからエリアルレイヴへつなごう。一気に相手の体力を奪うことができる。

[ジェム]

スパイダーマンの得意ジェムはパワージェム。使用すると一定時間自分の分身が現れ、相手をはさみこむカタチで攻撃する。



[挑発]

相手をユビさしてから「HEY!」「C'MON PAL!」「DO YOUR JOB!」のいずれかの言葉を、ランダムでしゃべる。



[移動]

低い姿勢をたもちながらにじり寄るように歩く。移動スピードは平均的なレベル。前後のダッシュは低い軌道で大きくステップするというもので、ダッシュ中は投げをのぞいたすべての地上技を使用可能。ただし、ダッシュ中に相手の攻撃を食らったときのヒット効果は、空中でのものになる。

★FORWARD

NORMAL



DASH



★BACKWARD

NORMAL

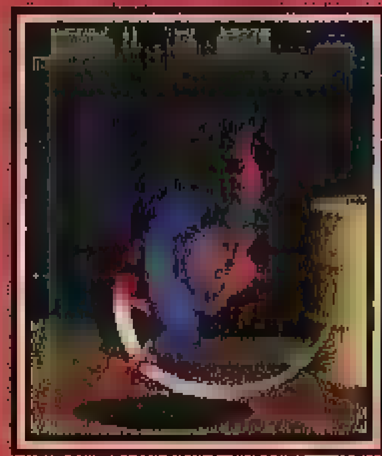
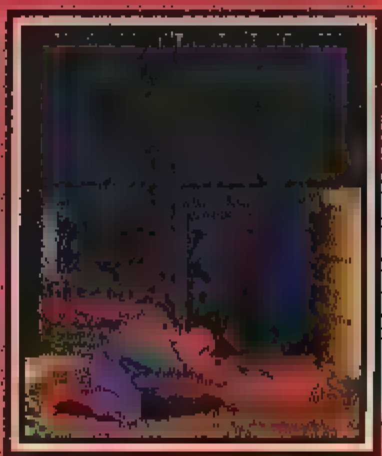
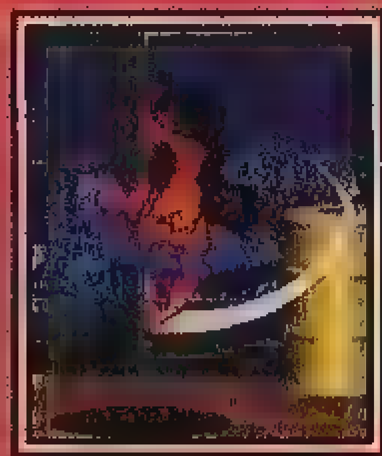


DASH



基本技（パンチ系）

対空技としても使えるエリアル開始技の立ち中Ⓟ、リーチの長いしゃがみ強Ⓟ、下方向に強いジャンプ強Ⓟなど、使い勝手のいいものがそろっている。

	弱パンチ		中パンチ		強パンチ	
立ち		攻撃値 6（2発目は7） ピヨリ値 1 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、屈、空		攻撃値 9 ピヨリ値 5 ヒット効果 地上：吹 空中：吹 ガード方向 立、屈、空		攻撃値 16 ピヨリ値 12 ヒット効果 地上：吹 空中：吹 ガード方向 立、屈、空
しゃがみ		攻撃値 6（2発目は7） ピヨリ値 1 ヒット効果 地上：吹 空中：吹 ガード方向 屈、空		攻撃値 9 ピヨリ値 5 ヒット効果 地上：吹 空中：吹 ガード方向 立、屈、空		攻撃値 16 ピヨリ値 12 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、屈、空
ジャンプ		攻撃値 5 ピヨリ値 0 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、空		攻撃値 8 ピヨリ値 0 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、空		攻撃値 12 ピヨリ値 0 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、空

★特殊能力……三角跳びができる

ジャンプ中、画面端で ➡or ⬈



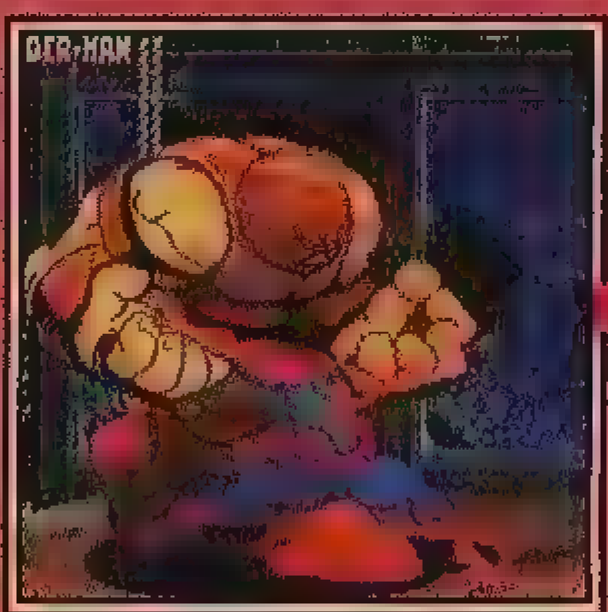




ジャンプ中に画面端についたとき、コマンドを入力すると、画面端を蹴りあげて反対方向へとジャンプする。対空技を狙っている相手に対して、迎撃のタイミングをずらすときなどに効果的だ。このとき、方向キーを斜め上に入れると、より高い軌道に変化する。相手をカクランするためにも、積極的に用いるようにしていきたい。

★投げ技……中Ⓟ投げ

相手の近くで ⬅or ➡＋中Ⓟ







攻撃値	13（＋13）	
ピヨリ値	4	
ヒット効果	地上：――	空中：――
ガード方向	――	

相手を肩越しにかかえ上げ、遠方に投げ捨てる。方向キーの左右で、投げる向きの指定が可能。硬直時間が長いため、画面端以外での追いうちはキメにくい。

基本技（キック系）

立ち強Ⓚがやや特殊で、空中の相手に当てたときのみ、エリアル開始技になる。しゃがみ中Ⓚ→立ち強Ⓚとキメて、エリアルレイヴにつなごう。

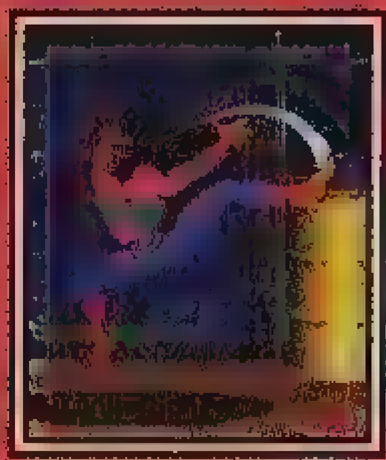
立ち

弱キック



攻撃値	6（2発目は7）
ピヨリ値	1
ヒット効果	地上：の 空中：吹
ガード方向	立、屈、空

中キック



攻撃値	9
ピヨリ値	5
ヒット効果	地上：の 空中：吹
ガード方向	立、屈、空

強キック



攻撃値	16
ピヨリ値	12
ヒット効果	地上：の 空中：吹
ガード方向	立、屈、空

しゃがみ

弱キック



攻撃値	6（2発目は7）
ピヨリ値	1（2発目は2）
ヒット効果	地上：の 空中：吹
ガード方向	屈、空

中キック



攻撃値	9
ピヨリ値	3
ヒット効果	地上：吹 空中：吹
ガード方向	立、屈、空

強キック



攻撃値	10
ピヨリ値	8
ヒット効果	地上：転 空中：転
ガード方向	屈、空

ジャンプ

弱キック



攻撃値	6
ピヨリ値	0
ヒット効果	地上：の 空中：吹
ガード方向	立、空

中キック



攻撃値	8
ピヨリ値	0
ヒット効果	地上：の 空中：吹
ガード方向	立、空

強キック



攻撃値	16
ピヨリ値	0
ヒット効果	地上：の 空中：吹
ガード方向	立、空

★投げ技……強Ⓟ投げ

相手の近くで⬅or➡＋強Ⓟ

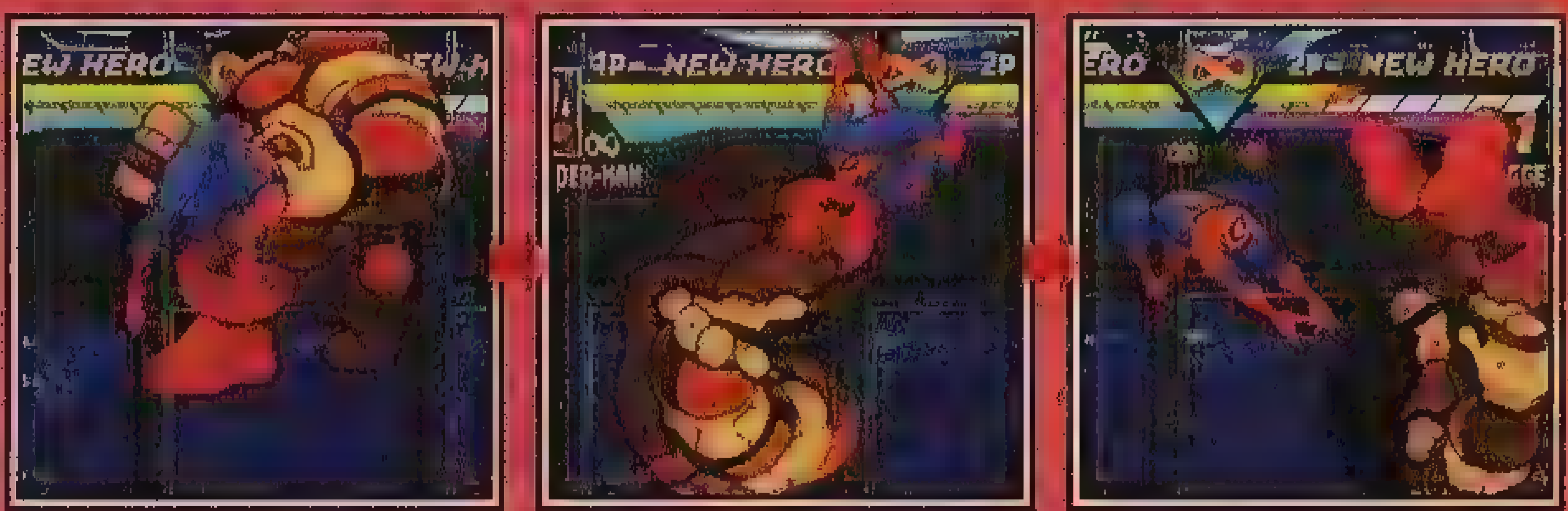


攻撃値	13（＋13）
ピヨリ値	4
ヒット効果	地上：―― 空中：――
ガード方向	――

相手の両足をつかみ、そのまま前方宙返りをしたあと、地面にたたきつける。相手が近くに倒れるので、しゃがみ弱Ⓟorしゃがみ弱Ⓚからの追いうちが可能。

★投げ技……空中投げ

空中にいるとき相手の近くで⬆以外＋中Ⓟor強Ⓟ



攻撃値	13（＋13）
ピヨリ値	0
ヒット効果	地上：―― 空中：――
ガード方向	――

空中で相手の両足をつかみ、強Ⓟ通常投げと同じモーションで下に投げつける。低い位置でキメた場合、相手がダウン回避しなければ、追いうちが可能だ。

SPECIAL 必殺技

スパイダーマンの必殺技は全部で4つ。飛び道具や対空技など、頼りになる技がそろっている。状況に合わせて、うまく使いわけていこう。

ウェブボール

⬇⬊➡+Ⓟ（空中でも使用可能）

攻撃値 8（弱）12（中）14（強）｜ピヨリ値 0｜ヒット効果 地上：拘 空中：拘｜ガード方向 立、屈、空

両手から糸玉を前方に飛ばし、ヒットした相手を一定時間拘束する。拘束中の相手には、ほかの技で追いうちが可能。弱中強のちがいは、技のスピードと拘束時間の長さ。弱は攻撃判定の発生が早く、拘束時間が短い。強はその逆だ。空中で出すと、前方斜め下に糸玉を飛ばす（弱中強で軌道に変化はない）。


⬆腰を落とし、前方に糸玉を飛ばす。


⬆相手は糸にからまり、動けなくなる。


⬆空中では、軌道が斜め下方向に。

スパイダースティング

➡⬇⬊+Ⓟ+Ⓟ

攻撃値 14+6（弱）16+8（中）20+12（強）｜ピヨリ値 2+4（弱）4+4（中）8+4（強）｜ヒット効果 地上：吹ダ+たダ 空中：吹ダ+たダ｜ガード方向 立、屈、空

上昇しつつ、アッパーカットを放つ。弱中強の順でより高く跳び上がるようになる。ジャンプの頂点付近でⓅボタンを入力すると、相手をたたきつける追加攻撃が出せるが、地上の相手にこの攻撃をガードさせることができれば、降りぎわのスキが激減し、反撃を受けにくい。


⬆攻撃判定の出現直後まで、完全無敵。


⬆頂点付近でⓅボタンを追加入力。


⬆下にたたきつけるパンチが出る。

ウェブスイング

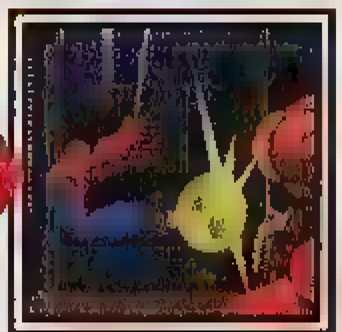
⬇⬋⬅+Ⓚ（空中でも使用可能）

攻撃値 16（弱）20（中）24（強）｜ピヨリ値 8｜ヒット効果 地上：吹ダ 空中：吹ダ｜ガード方向 立、屈、空

前方斜め上に、ロープ状のクモ糸をひっかけたのち、振り子のように両足でキックをくり出す。弱は攻撃判定が早く出現するが、攻撃値は小さい。強はその逆で、攻撃値が高いかわりに攻撃判定の出現が遅めだ。なお、出ぎわの無敵時間は弱中強のどれでも、地上より空中で出したときのほうが長い。


⬆前方斜め上にクモ糸を発射。


⬆天井にクモ糸を付着させる。


⬆勢いにのせて蹴りを見舞う。

ウェブスロー

➡⬊⬇⬋⬅+Ⓟ

攻撃値 7+13（+13）｜ピヨリ値 0｜ヒット効果 地上：吹ダ 空中：吹ダ｜ガード方向 立、屈、空

弱は正面、中は斜め上、強は真上に、ロープ状のクモ糸を伸ばす。ヒットすると、相手を糸にからめとり、そのまま頭上で数回振りまわしたのち、はるか遠方へ投げ捨てる。方向キーを回転させると、攻撃値を増やすことが可能。一定以上離れた距離では、クモ糸が飛び道具へと変化する。


⬆手のひらからクモ糸が伸びる。


⬆ヒットした相手を、頭上で振りまわす。


⬆相手は、画面外まで飛んでいく。

インフィニティ・カウンター

ガード中に←↙↓+Ⓟ+Ⓟ

攻撃値 20+12 | ピヨリ値 8+4 | ヒット効果 地上：吹ダ 空中：吹ダ | ガード方向 立、屈、空

無敵時間がかなり長く、たいていの技に打ち勝つことができる。技の性能は強・スパイダースティングと同じで、高い攻撃値と攻撃判定の出現が早いのが魅力。ただし、Ⓟボタンを追加入力したあとに相手がダウン回避すると、逆に反撃されてしまう可能性が高いので注意が必要だ。



↑技が決まりスパイダースティングへ。



↑性能は強のものと同様だ。



↑ダウン回避で、反撃を食らいやすい。

INFINITY SPECIAL インフィニティスペシャル

マキシマムスパイダーが、唯一のインフィニティ・スペシャル。威力こそ高いものの、スキが大きいうえにヒットさせづらく、使いどころがむずかしい。

マキシマムスパイダー

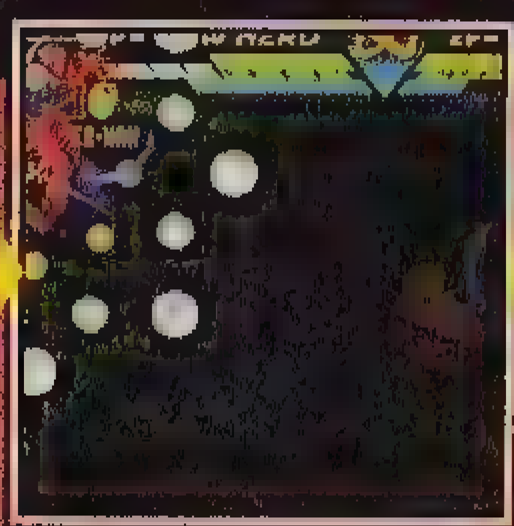
↓↘→+ⓅⓅⓅ（空中でも使用可能）

攻撃値 12+13×3+22 | ピヨリ値 0 | ヒット効果 地上：吹ダ 空中：吹ダ | ガード方向 立、屈、空

コマンドを完成させると、後方へ跳んでいき画面端で反転、高速で突進攻撃をくり出す。この攻撃がヒットすると、画面の上下左右を縦横無尽に跳ね返りつつ、計4回の追加攻撃が発動。画面端で反転するときに、方向キーの追加入力で真横、斜め上、斜め下の3方向に攻撃の角度を変えることができる。ただし、ガードされたときや避けられたときのスキは大きく、ほぼまちがいなく反撃を食らう。また、体重の重い相手にキメた場合、途中の追加攻撃が空振りすることもある。



↑まずは後方に跳んでいく。



↑ここで画面が暗転。



↑相手に向かって跳び蹴り。



↑ヒットしたら追加攻撃へ。



↑跳びまわりつつ攻撃。



↑攻撃角度は自動で変わる。



↑計5ヒットでフィニッシュ。



↑着地時のスキは大きい。

SPIDER-MAN

対2P戦攻略

動きが速いので、やみくもに技を出すだけでも勝てなくはない。しかし、対空技などを使って的確に反撃することができれば、勝利はさらに確実なものになる。

基本戦術　スピードを活かし、連続技をキメていこう！

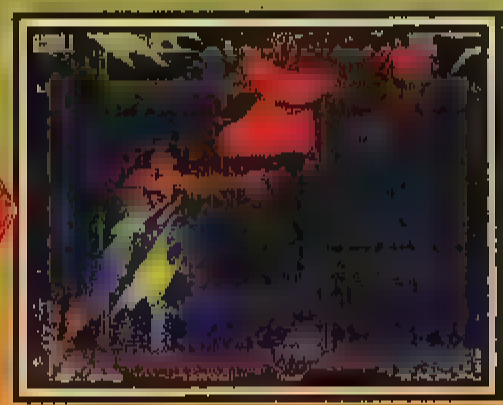
小柄な体格とスピードを活かして相手の技をかわしつつ、スキをついて連続技をキメるのが基本。

中間～遠距離では、ウェブボールなどを使ってケンセイし、しびれを切らして跳びこんできた相手を、立ち中Ⓟやスパイダースティングで迎撃する。空中ガードを多用する相手には、空中投げを狙っていくといい。また、相手の下をくぐるように前方ダッシュし、背後から攻撃するのも有効だ。

地上戦において多用する技は、立ちガード不能技のしゃがみ弱Ⓚ、エリアル開始技の立ち中Ⓟ、足元への攻撃に対して強い立ち中Ⓚ、姿勢が低くリーチも長いしゃがみ強Ⓟなど。ジャンプ攻撃では、強Ⓟ→強Ⓚが低い位置でヒットさせやすく効果的。タイミングをズラし、強Ⓟのみで跳びこむのもいい。ガードされた場合は、弱・ウェブボールにつないで間合いを離し、ふたたび攻めるチャンスをうかがおう。



↑エリアル開始技の前方ダッシュ立ち中Ⓟは、跳ぼうとした相手にヒットしやすい。



↑ヒットしたのを見はからってから、スーパージャンプで追いかけていこう。

連続技　わずかなスキも見のがすな!!

【基本エリアル】エリアルレイヴは立ち中Ⓟで開始するほうがカンタンだが、できれば攻撃値の高い、しゃがみ中Ⓚ→立ち強Ⓚを使っていきたい。

エリアルレイヴ中は、強Ⓟを出すタイミングをやや遅らせること。すると、地面へたたきつけられた相手を降下中に強Ⓚで追いうちができ、そのあと立ち中Ⓟをキメれば、再度エリアルレイヴを開始できる。くり返せば強力コンボになりそうだが、ダウン中の相手に追いうちを入れると、2回目のダウン中は食らい判定が消えるため、そこで終了となる。



【強力コンボ】前半までは上記のコンボとほぼ同じ。後半のエリアルレイヴのところで、空中4ヒットチェーンコンボのあと、中Ⓚにキャンセルをかけて弱・ウェブボールを出せば、その拘束時間中、さらに目押しで弱Ⓟ→弱Ⓚが空中チェーンコンボとして、連続ヒットする。そのあとは、自分のほうが先に着地できるので、立ち中Ⓟから、ふたたびエリアルレイヴを狙うことが可能だ。これをくり返せば強力コンボになるのだが、ウェブボールの拘束時間が極端に短くなるときがあるので、実現は困難。



応用戦術　ガード不能の弱Ⓟを使え!!

エリアル開始技がヒットしたら、左ページ下の強力コンボを狙う。タイミング的に弱・ウェブボール→弱Ⓟの部分が非常にシビアだが、この連続技には、それをおぎなってあまりある、別の利点が隠されている。それは「ウェブボールから弱Ⓟが連続技としてつながらなかった場合、弱Ⓟがガード不能になるタイミングが存在する」というもの。つまり、弱Ⓟのつなぎに失敗し、連続技がとぎれたとしても、以降の攻撃が弱Ⓟからの連続技として新たにスタートする可能性があるのだ。しかも、弱Ⓟがつながらないと、連続ヒットのカウントがゼロにもどるため、与えるダメージが大きくなるという利点もある。万一、弱Ⓟをガードされた場合は、かまわず弱Ⓚにつないで先に着地し、すばやく前方ダッシュで接近して、ラッシュを継続しよう。立ち中Ⓟで相手を浮かしたら、再度このパターンに持ちこむといい。



↑エリアルレイヴからのキャンセル弱・ウェブボール。ここまでは連続ヒット。



↑これがガード不能の弱Ⓟ。ここから、弱Ⓚ→立ち中Ⓟが連続技になる。



↑たとえ弱Ⓟがガードされても、かまわず弱Ⓚへつなぐことで、相手より先に着地する。

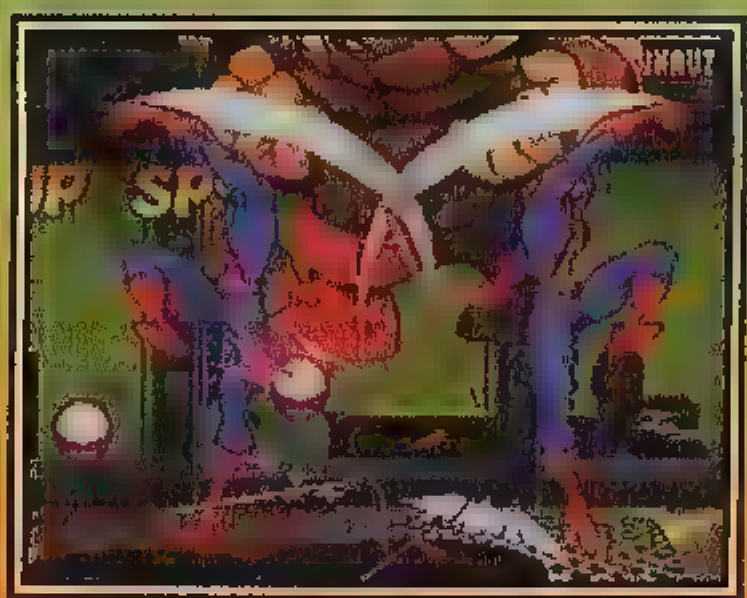


↑前方ダッシュで接近することで、攻撃が投げとしゃがみ弱Ⓚの2択から選べる。

ジェムの使用法　分身を使ってガードをまどわせ!!

得意ジェムのパワージェムを使うと、パワージェム本来の効果である基本技のケズリ能力は得られないものの、自分の分身が出現し、相手をはさんで攻撃することが可能。分身にも攻撃判定が設定されているので、結果的に相手へのダメージが2倍になるのだ。

スーパージャンプなどで、相手のガード方向をまどわせながら、連続技をキメていこう。



←地面に影がついているほうが本体。相手に見切られないように、動きまくるべし。

∞ゲージの使い道　狙いはインフィニティ・カウンター

インフィニティ・スペシャルのマキシマムスパイダーは、攻撃判定の出現が遅く、連続技にも組みこめないため、相手にヒットさせるのは至難のワザ。その点、インフィニティ・カウンターは、近距離で出せば、ほぼまちがいなくヒットするし、威力も大きい。よって、インフィニティ・ゲージは、すべてインフィニティ・カウンターに使っていくように。



←∞ゲージのストックはすべて、相手の攻めをインフィニティ・カウンターで断ち切るために使え。



MAGNETO

マグニートー

Real Name：エリック・マグナス・レーンシャー

INTRODUCTION

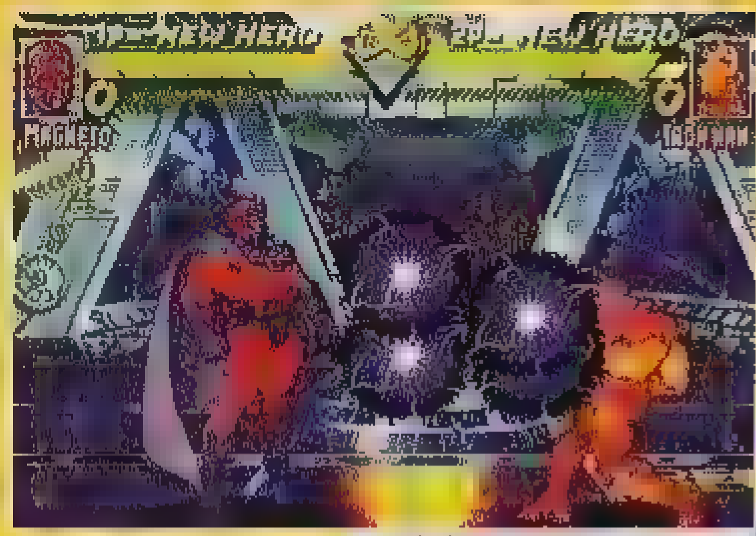
第二次世界大戦のさなか、ナチスの強制収容所にて家族を皆殺しにされた過去を持つ彼は、持って生まれたミュータントとしての超能力を武器に、迫害を受けつづけるミュータントを救うために人類を支配する野望を抱くようになった。磁力をはじめ電力や重力などあらゆる力の操作に長け、3万トンもの重量を軽く持ち上げてしまうパワーの持ち主。人類とミュータントの平和的共存をめざすプロフェッサーX率いるX－MENとは、長年にわたって対立、和解をくり返している。

マグニートー解説

前作にあたる『X－MEN』では、プレイヤーが使用できない最終ボスとして、圧倒的な強さを誇っていたマグニートー。本作では大幅な調整がほどこされての登場となった。

基本技は相手に与えるダメージこそ多いものの、スキが大きいのが難点。また、必殺技の硬直時間が長いのも特徴で、とくにE-Mディスラプターは、相手にガードさせても反撃を受けるほど。単体で使用すると危険だ。インフィニティ・スペシャルは攻撃値が低く、連続技に組みこむとダメージが激減する。

どの技も弱点が目立つものの、驚異的なダッシュ力は魅力。ダッシュ攻撃を多用して相手を萎縮させ、中Ⓟ通常投げからの追いうちでトドメをさそう。



◀重力球を自在に操るなど、マグニートーの攻撃は磁力、電力、重力などを利用したものが多い。



➡立ち強Ⓚの2ヒット目はエリアル開始技だが、画面端以外でエリアルレイヴをキメるのは困難。

[ジェム]

スペースジェムを使うと一定時間無敵状態になる。ただし、ブラックハートの強Ⓟで出現するデーモンだけは無効化できないので注意。



[挑発]

両腕を組んだあと、肩で笑いながら、「Be gone!(立ち去るがいい)」の決め台詞。勝利ポーズのひとつと同じだ。



[移動]

ニュートラル・ポーズでも空中を浮遊しているマグニートーだが、前進＆後退、さらにはダッシュも地上に足を触れることなく、空中を移動するという特徴を持つ。そのためか、マグニートーのダッシュスピードは非常に速い。相手の技の硬直時時にふところに跳びこむなどの、奇襲攻撃を行なうのに適している。

★FORWARD

NORMAL



DASH



★BACKWARD

NORMAL

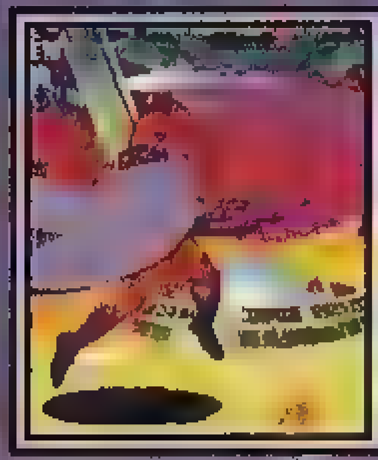
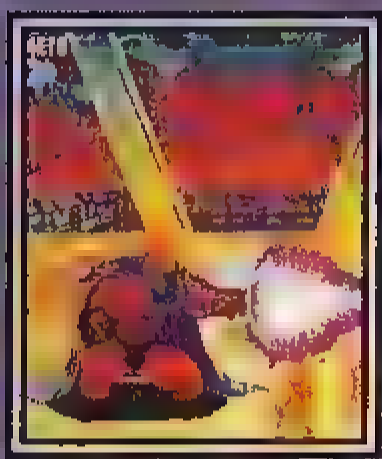
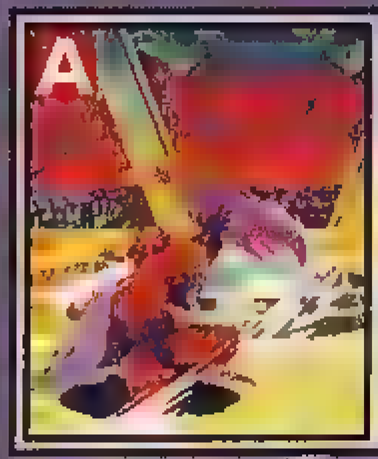
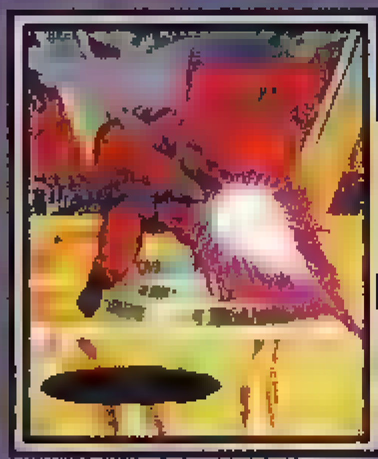


DASH



基本技（パンチ系）

3つのエリアル開始技を持つマグニートーだが、ふだんはしゃがみ強ⓟを使おう。相手の前方ダッシュに対しては、しゃがみ中ⓟでケンセイするといい。

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
立ち	 攻撃値 7 ピヨリ値 2 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、屈、空	 攻撃値 11 ピヨリ値 4 ヒット効果 地上：吹 空中：吹 ガード方向 立、屈、空	 攻撃値 18 ピヨリ値 10 ヒット効果 地上：吹 空中：吹 ガード方向 立、屈、空
しゃがみ	 攻撃値 7 ピヨリ値 2 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、屈、空	 攻撃値 11 ピヨリ値 4 ヒット効果 地上：吹 空中：吹 ガード方向 屈、空	 攻撃値 16 ピヨリ値 7 ヒット効果 地上：吹 空中：吹 ガード方向 立、屈、空
ジャンプ	 攻撃値 6 ピヨリ値 0 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、空	 攻撃値 9 ピヨリ値 0 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、空	 攻撃値 13 ピヨリ値 0 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、空

★特殊能力 ……… 飛行できる

⬇⬋⬅＋ⓀⓀⓀ（空中でも使用可能）



コマンドを入力すると一定の高度まで上昇し、空中を自由に移動できるようになる。飛行中に出す基本技はすべてジャンプ攻撃になるが、しゃがみガードも可能だ。なお、一定時間が経過するか、再度飛行コマンドを入力することで、飛行を中断して降りてくることができる。

★特殊能力 ……… 空中ダッシュ

飛行中に方向キーのいずれか＋ⓅⓅⓅ



飛行中、方向キー＋ⓅⓅⓅで8方向（方向キー省略の場合は前方）へ移動する。慣性がつくために移動しながらの攻撃が可能なほか、基本技の出ぎわをキャンセルできる、というように地上でのダッシュと同様の特徴がある。ただし、移動スピードは通常の空中移動と変わらない。

★特殊技 ………

空中で⬇要素＋弱Ⓚ



攻撃値	6
ピヨリ値	0
ヒット効果	地上：の 空中：吹
ガード方向	立、空

しゃがみ弱Ⓚとほぼ同じ構図のキックを空中でくり出す。データ面は、ジャンプ弱Ⓚと相違点はない。

★投げ技 ……… 投げぶっ飛ばし

相手の近くで⬅or➡＋中Ⓟ



攻撃値	14（＋14）
ピヨリ値	4
ヒット効果	地上：―― 空中：――
ガード方向	――

磁力で相手を引き寄せて、投げ捨てる。つかんだあと方向キーで、投げる方向を➡か⬈に指定可能。

基本技（キック系）

マグニートーのキック攻撃は全般的に使い勝手のいいものがそろっている。ただし、しゃがみ強Ⓚはスキが大きく反撃を受けやすい。不用意に使わないように。

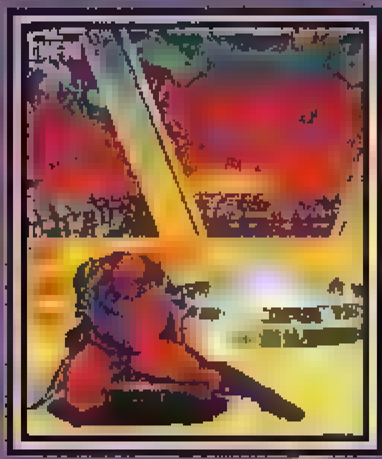
立ち





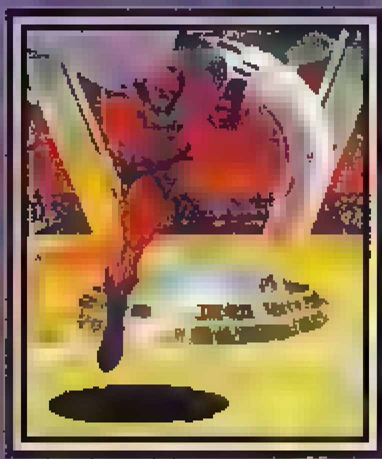
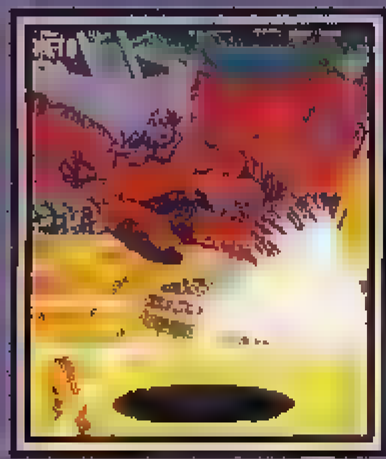
	弱キック	中キック	強キック
攻撃値	7	11	8+8
ピヨリ値	2	4	6+6
ヒット効果	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹	地上：の＋吹 空中：吹
ガード方向	立、屈、空	立、屈、空	立、屈、空

しゃがみ


	弱キック	中キック	強キック
攻撃値	7	11	12
ピヨリ値	2	4	8
ヒット効果	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹	地上：転 空中：転
ガード方向	屈、空	屈、空	屈、空

ジャンプ

	弱キック	中キック	強キック
攻撃値	6	9	13
ピヨリ値	0	0	0
ヒット効果	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹
ガード方向	立、空	立、空	立、空

★投げ技……金属固め

相手の近くで⬅or➡＋強Ⓟ

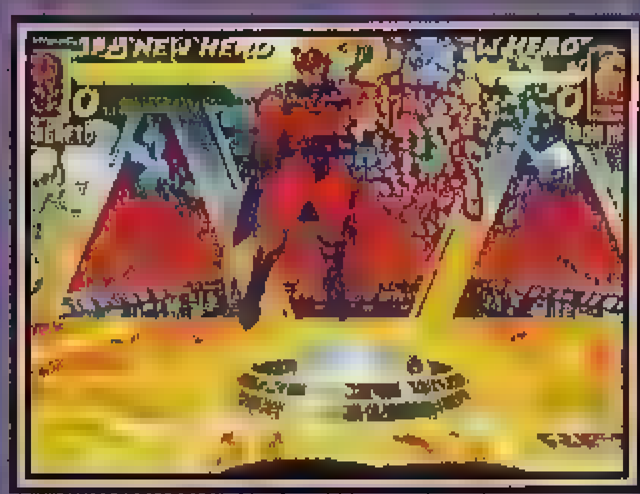


攻撃値	18
ピヨリ値	0
ヒット効果	地上：—— 空中：——
ガード方向	——

相手の体に金属を付着させ、自由を奪う。中Ⓟ通常投げと同様に、投げる方向を指定することが可能だ。

★投げ技……強Ⓟ投げ

空中にいるとき相手の近くで⬆以外＋強Ⓟ



攻撃値	18
ピヨリ値	0
ヒット効果	地上：—— 空中：——
ガード方向	——

見た目と攻撃値は金属固めと同じ。相手が方向キー＋攻撃ボタンを連打すると、行動不能時間が短縮される。

★投げ技……中Ⓟ空中投げ

空中にいるとき相手の近くで⬆以外＋中Ⓟ



攻撃値	14（＋14）
ピヨリ値	4（真下に投げると8）
ヒット効果	地上：—— 空中：——
ガード方向	——

方向キーで、真横、斜め上、真下の3方向に相手を投げわけることができる。斜め上に投げると追いうちができ、真下に投げたときのみピヨリ値が倍になる。

SPECIAL 必殺技

どの必殺技もヒットすれば強力だが、フォロースルーが長く、とくにE-Mディスラプターは相手に読まれると危険。連続技へ組みこむのが堅実な使いかただ。

E-Mディスラプター

←↙↓↘→+Ⓟ（空中でも使用可能）

攻撃値　16（弱）18（中）20（強）｜ピヨリ値　2｜ヒット効果　地上：吹　空中：吹｜ガード方向　立、屈、空

腕をかまえたのち、真横に伸びるレーザーを発射する。レーザーを撃つまでのスキはそれほどでもないが、発射後の硬直時間が異常に長く、ガードさせてもダッシュの速いキャラクターには反撃を受けてしまう。弱中強の順で攻撃値、硬直時間のスキ、攻撃判定の出現している時間＆縦幅が増えていく。空中でも使用することが可能。



⬆コマンドを入力すると、腰を落として、腕を突き出し、発射の姿勢をとる。



⬆レーザー射出。弾速は全キャラクターの飛び道具の中でもトップクラス。



⬆縦幅もそれなりにあり、攻撃範囲は意外と広い。画面写真は中のもの。

ハイパーグラビテーション

→↘↓↙←+Ⓚ（空中でも使用可能）

攻撃値　4+20｜ピヨリ値　0+4｜ヒット効果　地上：引拘+吹　空中：引拘+吹｜ガード方向　立、屈、空

相手に向かってホーミングする重力球を4発撃つ。ヒットすると相手を拘束したまま、マグニートーのもとへともどってくる。拘束中は、投げ技以外のあらゆる追いうちが可能。一定時間が経過するとダメージを与えて消滅。相手は吹き飛ばされたあと、行動可能になる。弱中強の順で、重力球の射程距離が伸び、飛行スピードが速くなる。



⬆上半身をそらして身がまえると、体の周りに4つの重力球が発生。



⬆4つの重力球はホーミング性能を持っているため、相手に向かって進んでいく。



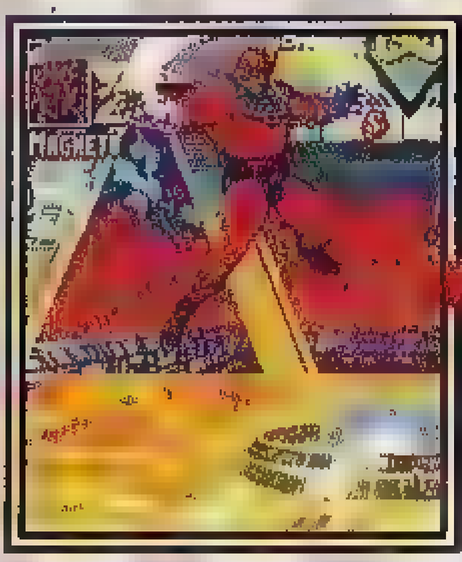
⬆ヒットすると相手を拘束し、目の前に引き寄せる。追いうちも可能だ。

マグネティックブラスト

空中で ↑↙→+Ⓟ

攻撃値　16（弱）18（中）20（強）｜ピヨリ値　4｜ヒット効果　地上：の　空中：吹｜ガード方向　立、屈、空

斜め下方に向けて発射する空中専用の飛び道具。視覚的には2ヒット技に見えるが、攻撃判定は衝撃波の中間にあるひとつだけなので、実際のところは1ヒットしかしない。弱中強のちがいは、衝撃波の飛行スピードと攻撃値だけで軌道やスキの大きさは不変。地上でコマンドを入力すればジャンプ直後に発射される。



⬆空中で両腕を頭上にかまえたあと、オーバーアクションで交差する。



⬆両腕から衝撃波を発生。見た目はふたつだが、1ヒットしかしないのだ。



⬆発生した衝撃波はそのまま前方斜め下に向かって、飛んでいく。

インフィニティ・カウンター

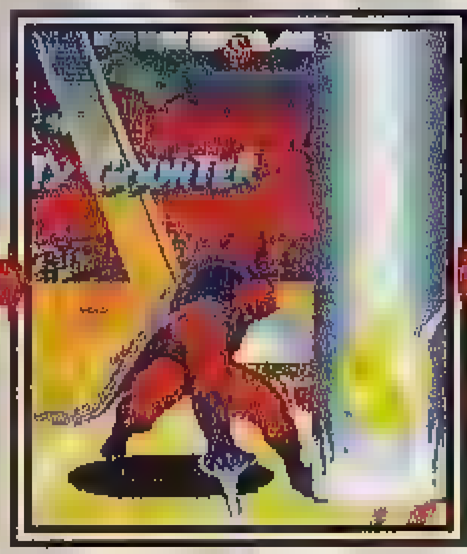
ガード中に ←↖↓+Ⓟ

攻撃値　9×2　ピヨリ値　0｜ヒット効果　地上：吹ダ　空中：吹ダ｜ガード方向　立、屈、空

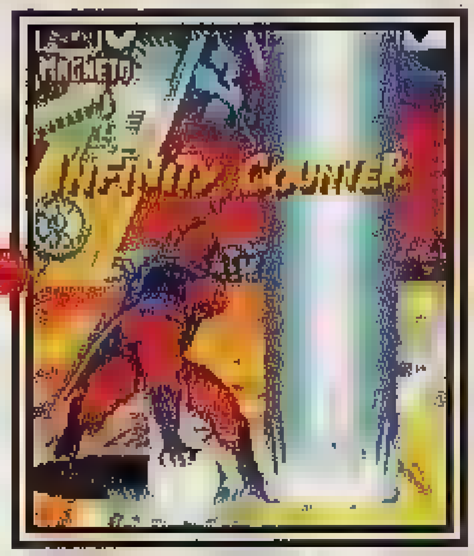
インフィニティ・カウンターが決まると、地中に衝撃波をたたきこみ、地面からエネルギーの柱を噴出させ相手にダメージを与える。このエネルギー柱は、下記で紹介しているインフィニティ・スペシャルのマグネティックショックウェーブと同じだが、柱が1本しか出現しないため、相手との距離が遠いと空振りしてしまう。



↑画面が暗転したあと、マグネティックショックウェーブのポーズを取る。



↑柱の出現位置は、マグネティックショックウェーブの2本目と同じ。



↑無敵時間はかなり長く、光の柱が消滅するまで完全無敵が持続する。

INFINITY SPECIAL インフィニティスペシャル

いずれも連続技やエリアルレイヴに組みこむことができる。また、対空技としても使用可能で、ガードされてもスキが小さい。唯一、攻撃値の低さがネック。

マグネティックショックウェーブ

↓↘→+ⓅⓅⓅ

攻撃値｜1発につき9｜ピヨリ値　0｜ヒット効果　地上：吹ダ　空中：吹ダ｜ガード方向　立、屈、空

地中から光の柱が出現し、波のように相手へ襲いかかる。光の柱は9本出現、1本につき2ヒットするが、進むスピードが速く、途中で攻撃が相手を突き抜けてしまうため、13ヒット前後が限界。また、光の柱が画面端にたどり着いた時点で攻撃が終了するので、画面端の相手に当てた場合は極端にヒット数が減少する。



↑技を出すまでのスキが大きいので、単発で出すとガードされやすい。



↑上半身を大きくひねりエネルギーを腕に集め、地中へとたたきこむ。



↑地中から光の柱が次々と出現し、前方へ向かって進んでいく。

マグネティックテンペスト

↓↘→+ⓀⓀⓀ（空中でも使用可能）

攻撃値　6or8×10　ピヨリ値　0　ヒット効果　地上：ダ　空中：ダ｜ガード方向　立、屈、空

磁力で金属類を集め、画面暗転時に相手がいた位置を狙い撃つ。金属には、ケズリ能力のある攻撃値6のものと、ケズリ能力のない攻撃値8の2種類があり、それらが合計10個、ランダムで発射される。発射前後のスキが少なく、空中でも出すことが可能。エリアルレイヴなどの連続技にも組みこめるが、当たらないものが多く大ダメージは期待できない。



↑体内の磁力を増幅し両手に集め、金属類を頭上に集結させる。



↑頭上の金属片はマグニートーの合図で、いっせいに相手に襲いかかる。



↑金属片を食らった相手は、その場で倒れこむようにダウンする。

MAGNETO

対2P戦攻略

全キャラクター中、ダッシュ速度はトップクラス。この能力をいかに使いこなすかが、勝負のカギをにぎる。中Ⓟ通常投げからの追いうちも強力だ。

基本戦術　ダッシュ攻撃で相手をホンロウすべし!!

高性能のダッシュを使って相手をホンロウしていくのが、マグニートーのメインとなる戦略。立ちガード不能のしゃがみ弱Ⓚを前方ダッシュから仕掛け、状況によってチェーンコンボや目押しで以下の技へとつなげていこう。

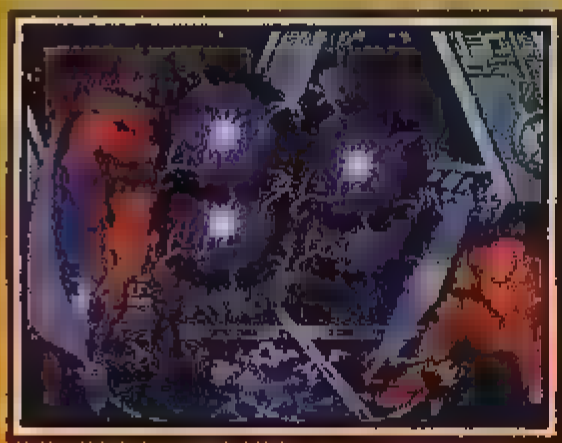
●しゃがみ弱Ⓟ……ガードされてもスキが少なく、ラッシュを継続できる。ヒット時はしゃがみ強Ⓚにつなぎ、ガードされたらふたたび前方ダッシュ攻撃を仕掛けるか、後方ダッシュで仕切り直そう。

●しゃがみ強Ⓟ……ヒットすれば、エリアルレイヴへ移行できるのが最大の利点。ガードされるとスキが生じるので、強・ハイパーグラビテーションなどでキャンセルしてスキを減らしつつ、ケンセイする。

●立ち中Ⓚ……ヒット時はキャンセル弱・E-Mディスラプターをキメる。相手のジェムを奪いたいときに有効だ。ガードされたらしゃがみ強Ⓟ同様、強・ハイパーグラビテーションなどでフォローすべし。

こちらのダッシュ攻撃に対して、飛び道具や基本技でケンセイする相手には、ジャンプ中Ⓟ→ジャンプ強Ⓟ→ジャンプ強Ⓚで接近するといい（背の低いキャラクターに対してはジャンプ中Ⓟをはぶく）。

相手の跳びこみは、近距離ならば立ち中Ⓟ、しゃがみ強Ⓟで、遠距離ならば立ち強Ⓟ、立ち中Ⓚ、立ち強Ⓚなどで迎撃することができる。ただし、ほとんどの技は攻撃判定の出現が遅く、一方的にツブされることもあるので、信頼度は低い。



←しゃがみ強Ⓟをガードされた場合は、ハイパーグラビテーションでキャンセルすると反撃を受けにくい。

連続技　難易度は高いがキワめれば強力

【基本エリアル】 すべてのキャラクターに対して通用する基本のエリアルレイヴ。エリアル開始技のあとに後方スーパージャンプするのは、弱・E-Mディスラプターをヒットさせやすくするためだ。インフィニティ・ゲージに余裕があれば、最後をマグネティックテンペストにしてもいいだろう。

しゃがみ強Ⓟ → 後方スーパージャンプ【弱Ⓟ → 弱Ⓚ → 中Ⓟ → 中Ⓚ → 弱・E-Mディスラプター】



【強力エリアル】 上記のエリアルレイヴの発展型。相手キャラクターの大きさや重さによって、ボタン入力のタイミングが変化するため、比較的難易度は高い。相手を画面端に向かって投げたときは、『応用戦術』で紹介している追いうちをキメることも可能だ。なお、（　）内の中Ⓟは省略してもよい。

しゃがみ強Ⓟ → 前方スーパージャンプ【弱Ⓟ → 弱Ⓚ → 中Ⓟ → （中Ⓟ） → 中Ⓟ空中投げ】



MAGNETO

応用戦術　中Ⓟ通常投げの追いうちを忘れずに

中Ⓟ通常投げのあとは、確実に追いうちがキマるため、いかにして投げるかが重要な戦略となる。たとえば前方ジャンプ攻撃を出さずに(当てずに)着地して投げたり、前方ダッシュから直接投げるなど、あらゆる局面で投げを狙おう。ただし、ダッシュ中は投げが使用できないので、しゃがみ動作などでダッシュを中断してから投げる必要がある。

ほかにも、奇襲として、エリアル開始技のしゃがみ強Ⓟをヒットさせたあと、スーパージャンプをせずに相手の着地を待ってから投げたり、相手の落下中にスーパージャンプで追いつき、中Ⓟ空中投げをキメてもいい。ただし、中Ⓟ空中投げを使う場合は追いうちを回避されないよう、画面端に向かって投げること。また、画面中央では強Ⓟ空中投げを使おう。

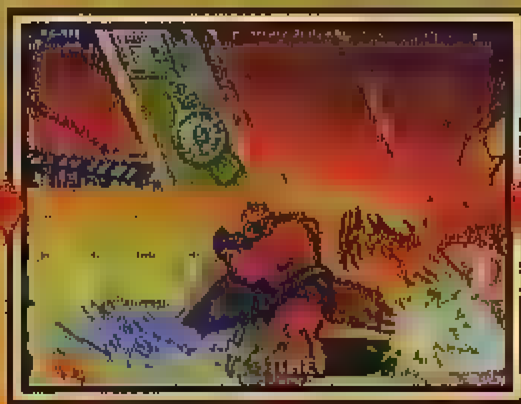
なお、投げたあとの追いうちについては、下の連続写真を参照のこと。



↑投げぶっ飛ばしで投げられた相手は、食らい判定を持ったまま落下してくる。



↑前方ダッシュで近づいて、落ちた瞬間にしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚで追いうち。



↑追いうちとして当てているため、しゃがみ強Ⓚのヒット効果が吹き飛びダウンに変化。



↑しゃがみ強Ⓚを強・ハイパーグラビテーションでキャンセルすれば、連続技になる。

ジェムの使用法　スペースジェム使用後の行動は？

一定時間、完全無敵のバリアが全身を包みこむスペースジェムがもっとも重要となる。このときに狙うべき技は中Ⓟ通常投げだが当然相手はスーパージャンプなどを駆使して逃げまわるはず。動きの遅いキャラはともかく、すばやいキャラを捕まえるのは至難の技だ。相手があくまで逃げに徹しているようなら、下記の『∞ゲージの使い道』で紹介している方法でインフィニティ・ゲージをタメよう。なお、シュマゴラスのカオスディメンションの触手、ブラックハートの強Ⓟ全般には無力なので要注意。

∞ゲージの使い道　目的に応じて、さまざまな使いかたが可能

インフィニティ・スペシャル2種はともに汎用性が高い。しゃがみ強Ⓟやハイパーグラビテーションから、連続技としてつながるだけでなく、対空技としても機能する。当たらずともガードさせられれば、反撃を受けることはない。スキの大きい必殺技のかわりとして、インフィニティ・スペシャルをケンセイやケズリ目的に使ってもいいだろう。

マグニートーは、飛行中にⓅⓅで空中ダッシュが可能だが、このとき、さらにⓅⓅを押すと、空中ダッシュがキャンセルされ、基本技が出る。さらに、基本技は空中ダッシュでキャンセルできるため、くり返せば空中ダッシュ→基本技→出ぎわキャンセル空中ダッシュ……、という流れができあがる。これを利用し、画面端で中Ⓟ＋強Ⓟ連打で高速にインフィニティ・ゲージをタメられるのだ。覚えておこう。



←空中ダッシュのコマンドはⓅⓅⓅだがⓅⓅでもOK。中Ⓟ＋強Ⓟがもっとも効率がいい。

MARVEL SUPER HEROES

COLOR SELECT

1P COLOR 2P COLOR

SUPER HEROES 05

JUGGERNAUT

ジャガーノート

Real Name：ケイン・マルコ



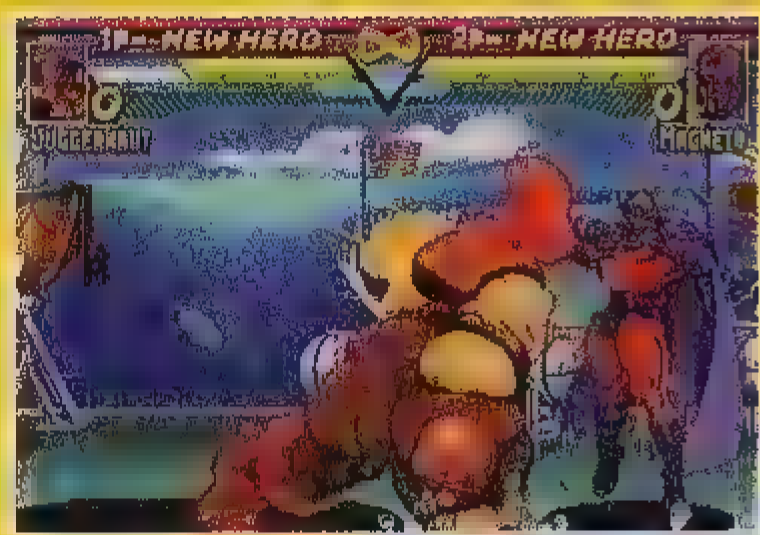
INTRODUCTION

ジャガーノートことケイン・マルコは、X－MENの首領プロフェッサーXの義理の兄にあたる人物。自分だけ軍隊学校に送られた彼は、弟に対して強い嫉妬の念を抱いていた。ある日、出征先のアジア奥地にあった謎の寺院にて「サイトラックの魔石」と呼ばれる秘宝に手を触れた彼は、サイトラック神の魔力を吸収。誰にも止められない破壊的なパワーと、あらゆる攻撃を寄せつけないフォースフィールドを身につけ、弟の率いるX－MENに対決を挑みはじめたのだった。

ジャガーノート解説

ジャガーノートは見てのとおり、巨大な身体と、そこから生み出されるパワーが武器。相手の単発攻撃を食らっても行動しつづけられる、スーパーアーマー能力を標準装備しているほか、攻撃力の高い基本技&必殺技を持っている。しかし、機動力が低い、技の硬直時間が長い、身体が大きいため連続技を食らいやすいなど、欠点も多い。また、スーパーアーマー能力も、チェーンコンボが強力な相手には、あまり有効ではないのが悩みのタネ。

以上のことから、むやみに大技を仕掛けず、弱攻撃で相手のスキをうかがっていく、という戦略が考えられる。連続技が強力なので、いかにワンチャンスをモノにできるかが、勝利のカギとなるだろう。



←攻撃値は高いが、はずしたときのスキも大きい必殺技ばかり。使いどころを考え、乱発は避けよう。



→身体が大きいのでどの技もリーチは長い。前方ダッシュからの弱攻撃で、相手を押さえこめ。

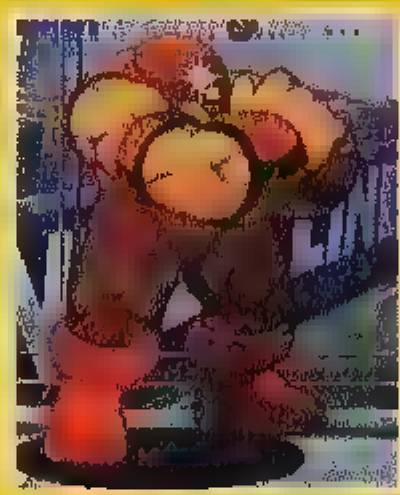
[ジェム]

得意ジェムはスペースジェム。使用中は、投げ技とブラックハートの強Ⓟ以外の攻撃ではダメージを受けなくなる。



[挑発]

ふだんは曲げている足を伸ばして立ち、腕を組んだあと、目を光らせる。勝利ポーズと同じものだ。

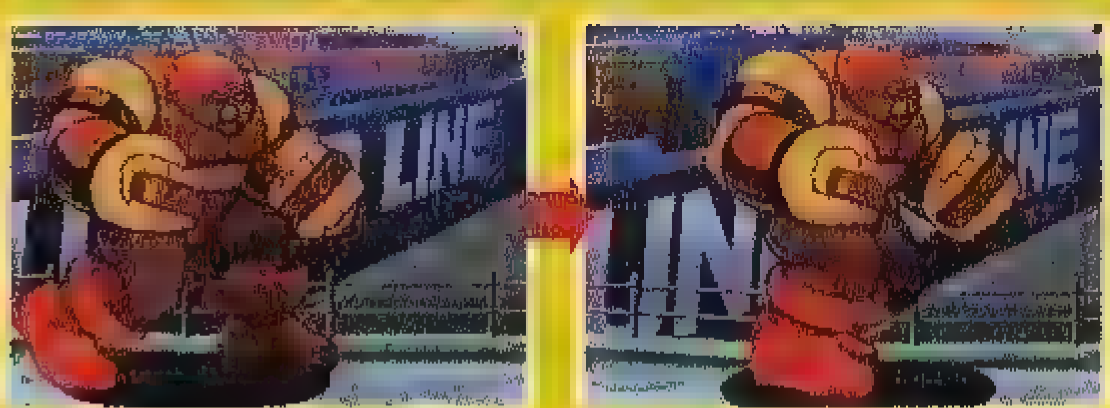


[移動]

ジャガーノートは、その巨体さゆえ、全体的に移動が遅い。前傾姿勢で突進する前方ダッシュも例外ではないが、多少の攻撃を受けてものけぞらずに行動できるスーパーアーマー能力を利用することにより、攻撃の起点とすることも可能だ。スピードの遅さをカバーしつつ、強引に自分の攻撃を仕掛けていこう。

★FORWARD

NORMAL



DASH



★BACKWARD

NORMAL



DASH



JUGGERNAUT

基本技（パンチ系）

使い勝手がいいのは、画面の約半分ほどのリーチを持つ立ち弱Ⓟ。エリアル開始技であるしゃがみ強Ⓟは、横へのリーチが意外に短いので使いづらい。

立ち





	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
攻撃値	10	16	24
ピヨリ値	2	6	12
ヒット効果	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹
ガード方向	立、屈、空	立、屈、空	立、屈、空

しゃがみ





	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
攻撃値	10	10+8	16
ピヨリ値	2	6+6	12
ヒット効果	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹	地上：吹 空中：吹
ガード方向	立、屈、空	立、屈、空	立、屈、空

ジャンプ





	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
攻撃値	9	12	18
ピヨリ値	0	0	0
ヒット効果	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹
ガード方向	立、空	立、空	立、空

★特殊能力………スーパーアーマー能力を持っている

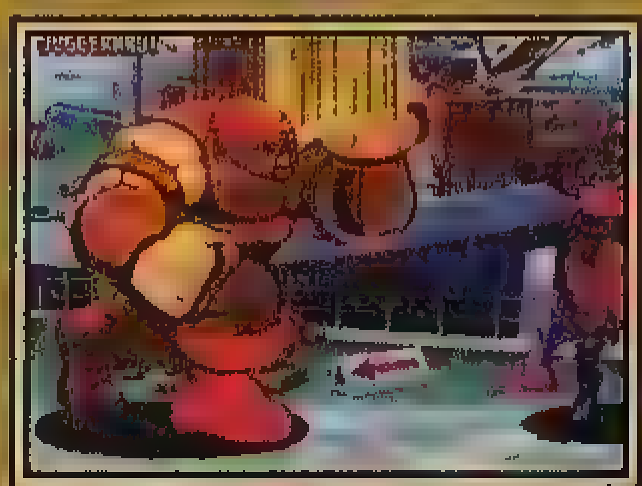
多少のダメージを無視して攻撃＆行動できる



相手の攻撃を食らっても、のけぞったりせずに行動できるスーパーアーマー能力を標準装備している。ただし、ダメージは無効化できず、2ヒット以上の連続攻撃（必殺技の飛び道具をのぞく）を食らうと、通常通りのヒット効果を受ける。また、空中ではこの能力は発揮されない。

★特殊能力………スーパーリフト

⬇⬇＋ⓅⓅⓅで持ち上げ、Ⓟで投げる



攻撃値	24
ピヨリ値	4
ヒット効果	地上：の 空中：吹
ガード方向	立、屈、空

ステージ上の物体（※）を持ち上げ、Ⓟボタンで投げつける（弱中強の順で、投げる距離は長くなる）。

★特殊技………両手殴り

➡＋強Ⓟ

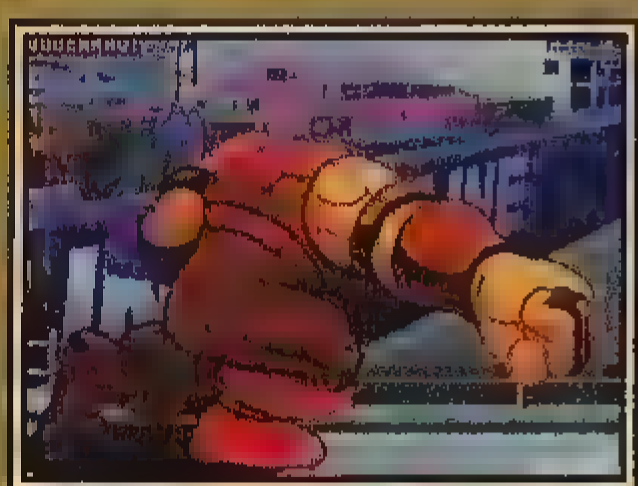


攻撃値	24
ピヨリ値	12
ヒット効果	地上：吹 空中：吹
ガード方向	立、屈、空

両手を同時に前へ突き出す。リーチは長いが、技を出したあとのスキがかなり大きい。エリアル開始技。

★特殊技………

立ち弱Ⓟ＋弱Ⓟ



攻撃値	10
ピヨリ値	2
ヒット効果	地上：の 空中：吹
ガード方向	立、屈、空

弱Ⓟをすばやく2回押すと、立ち弱Ⓟとは反対の手でパンチを出す。連打すれば、交互にくり出すことも可能。

※スーパーリフトで持ち上げられるものは、ジャガーノート・ステージの木箱、ハルク・ステージの木馬、シュマゴラス・ステージの骨、ドクター・ドーム・ステージのボンベ、キャプテン・アメリカ・ステージのガレキの計5つ。なお、ものを持ったままの移動も可能。

基本技（キック系）

立ち弱Ⓚとしゃがみ弱Ⓚは前方ダッシュから出し、連続技や追いうちの起点にする。ジャンプ弱Ⓚは斜め下へ攻撃判定が伸びているので跳びこみに使用可能。

立ち

弱キック



攻撃値 10 / ピヨリ値 2 / ヒット効果 地上：の 空中：吹 / ガード方向 立、屈、空

中キック



攻撃値 24 / ピヨリ値 6 / ヒット効果 地上：の 空中：吹 / ガード方向 立、屈、空

強キック



攻撃値 24 / ピヨリ値 12 / ヒット効果 地上：の 空中：吹 / ガード方向 立、屈、空

しゃがみ

弱キック



攻撃値 10 / ピヨリ値 2 / ヒット効果 地上：の 空中：吹 / ガード方向 屈、空

中キック



攻撃値 12 / ピヨリ値 3 / ヒット効果 地上：転倒 空中：転倒 / ガード方向 屈、空

強キック



攻撃値 24 / ピヨリ値 8 / ヒット効果 地上：の 空中：吹 / ガード方向 立、屈、空

ジャンプ

弱キック



攻撃値 9 / ピヨリ値 0 / ヒット効果 地上：の 空中：吹 / ガード方向 立、空

中キック



攻撃値 12 / ピヨリ値 0 / ヒット効果 地上：の 空中：吹 / ガード方向 立、空

強キック



攻撃値 18 / ピヨリ値 0 / ヒット効果 地上：の 空中：吹 / ガード方向 立、空

★投げ技 …… オーバースロー

相手の近くで ⬅or➡＋中Ⓟ



攻撃値	18（＋18）
ピヨリ値	4
ヒット効果	地上：—— 空中：——
ガード方向	——

笑いながら相手をつかみ、地面にたたきつける。投げる際のモーションが長いので、受け身をとられやすい。

★投げ技 …… 空中投げ

空中にいるとき相手の近くで ⬆以外＋中Ⓟor強Ⓟ

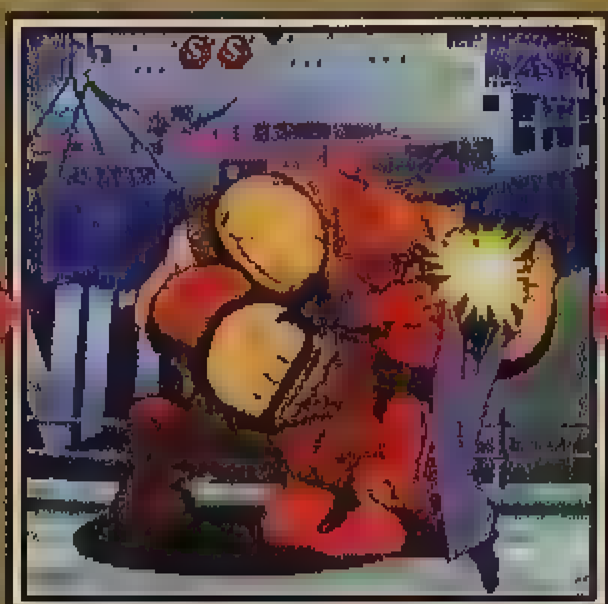
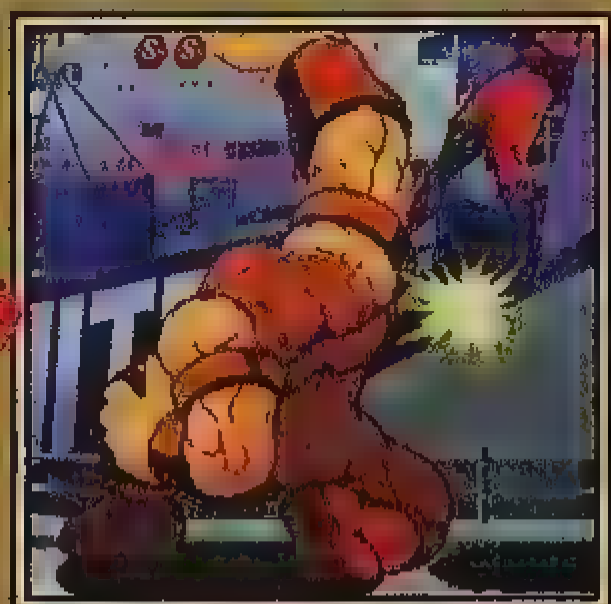


攻撃値	18（＋18）
ピヨリ値	0
ヒット効果	地上：—— 空中：
ガード方向	——

頭上（斜め前）の相手を片手でつかみ投げ捨てる。与えるダメージが大きいので、積極的に狙っていこう。

★投げ技 …… 頭突き投げ

相手の近くで ⬅or➡＋強Ⓟ

攻撃値	9×3（＋9）
ピヨリ値	4
ヒット効果	地上：—— 空中：——
ガード方向	——

相手をつかまえて、2回頭突きをしたあと、パンチで吹き飛ばす。画面端に吹き飛ばした場合は、前方ダッシュ立ち（しゃがみ）弱Ⓜなどで追いうちできる。

JUGGERNAUT

SPECIAL 必殺技

利用価値が高いのは、アースクエイクパンチと、サイトラックパワーアップのふたつ。インフィニティ・ゲージをタメる意味でも、積極的に使っていきたい。

ジャガーノートパンチ

←↙↓↘→+Ⓟ

攻撃値　20（弱）24（中）30（強）｜ピヨリ値　4（弱）6（中）8（強）｜ヒット効果　地上：吹ダ　空中：吹ダ｜ガード方向　立、屈、空

大きく振りかぶり、勢いをつけて反転しながら地面に拳をたたきつける。弱はその場で、中は少し前進してから、強はダッシュよりも速いスピードで1画面分ほど突進したのち攻撃する。弱中強の順に攻撃値が高くなるが、ヒットしなかった場合のスキも同様に大きくなるので注意。弱と中は、連続技に組みこむことができる。



↑コマンドの入力が完了すると、後方に振りかぶり一瞬相手に背を見せる。



↑その姿勢から振り返ると同時に拳を上げて相手に向かって突進していく。



↑勢いをつけたままパンチを振り下ろす。地面にめりこむほどの威力だ。

アースクエイクパンチ

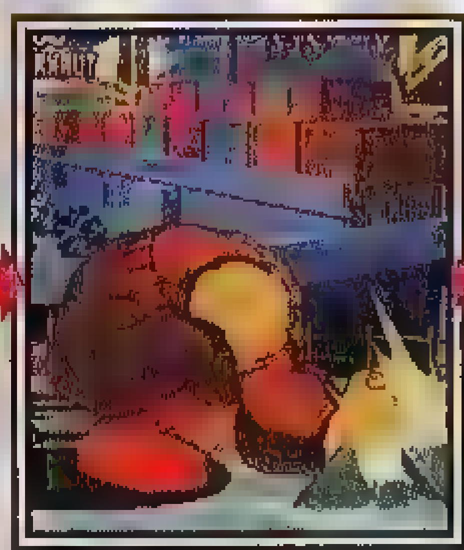
→↘↓+Ⓟ

攻撃値　12(手)5×3(弱)5×4(中)6×5(強)｜ピヨリ値　4(手)1発につき2(衝撃波)｜ヒット効果　地上：の　空中：吹｜ガード方向　立、屈、空

両手を地面に打ちつけ、地表を走る衝撃波を作り出す。弱中強の順で衝撃波の射程が伸び、ヒット数も増加する。攻撃判定は拳にもあり、近い間合いで仕掛ければ、手→衝撃波と連続ヒットさせることが可能。飛び道具のように使えるが、攻撃判定が地面にしかなく、フォロースルーが大きいため、跳びこまれやすいのがネック。



↑低い姿勢で両手を組み合わせて、そのまま頭上へと大きく振りかぶる。



↑組み合わせた腕を力強く地面にたたきつけると、衝撃波が発生。



↑衝撃波は、地面の上を一定距離進んだのちに、消滅してしまう。

ジャガーノートボディプレス

←↙↓↘→+Ⓚ

攻撃値　18（弱）22（中）28（強）｜ピヨリ値　4（弱）6（中）8（強）｜ヒット効果　地上：ダ　空中：吹ダ　ガード方向　立、屈、空

ジャガーノートみずから上空へと飛び上がり、放物線を描いて落下、相手にのしかかりダメージを与える。ボタンによって落下地点を選択でき、弱はコマンドを入力した地点のすぐ目の前に、強なら画面の3分の2ほど離れた地点に落下する。中はその中間。ガードされたときの硬直時間は長めで、避けられた場合は着地に失敗し、さらに大きなスキを生む。慎重に使っていこう。



↑巨体を活かし、相手に覆いかぶさるように落下する。ただし、ガードされると大きなスキを生じる。



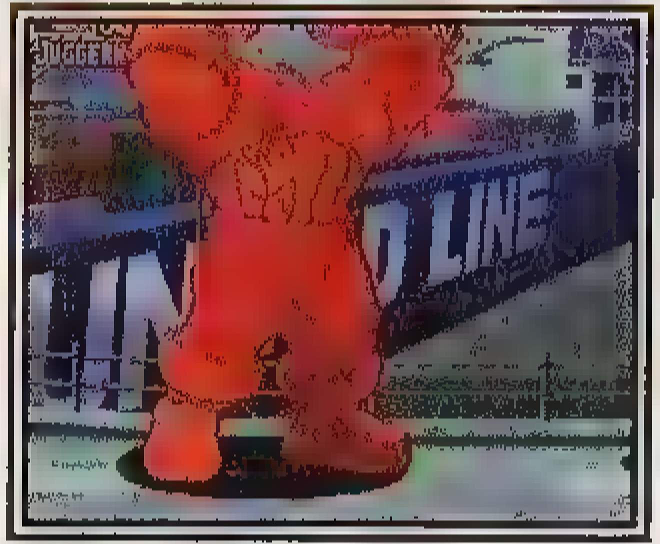
↑攻撃がヒットすれば、相手を吹き飛ばすことができるうえ、着地にも成功。すぐに次の行動に移れる。

サイトラックパワーアップ

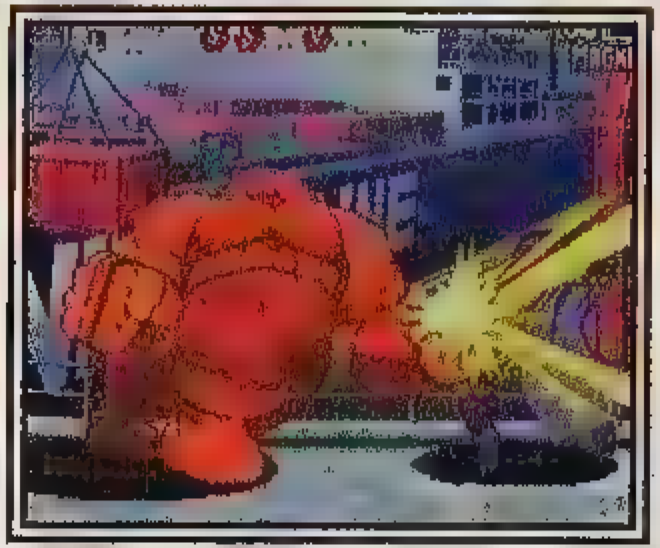
➡⬇↘+ⓅⓅⓅ

攻撃値 ―― | ピヨリ値 ―― | ヒット効果 地上：―― 空中：―― | ガード方向 ――

叫びながら両手を振り上げると、身体が赤く点滅。点滅しているあいだは、基本攻撃値が1.75倍に上昇する。動作自体もすばやく、基本技をキャンセルして出すことが可能。しかし、有効なのはつぎに出す技のみで、ヒットした場合はもちろんのこと、空振りしたり、ガードされても効力は切れてしまう。なお、連続で使用していっても、攻撃値が1.75倍×1.75倍×……とアップすることはない。



⬆両手を振り上げると、体が赤く点滅しはじめる。パワーアップ状態になるまでのスキは小さい。



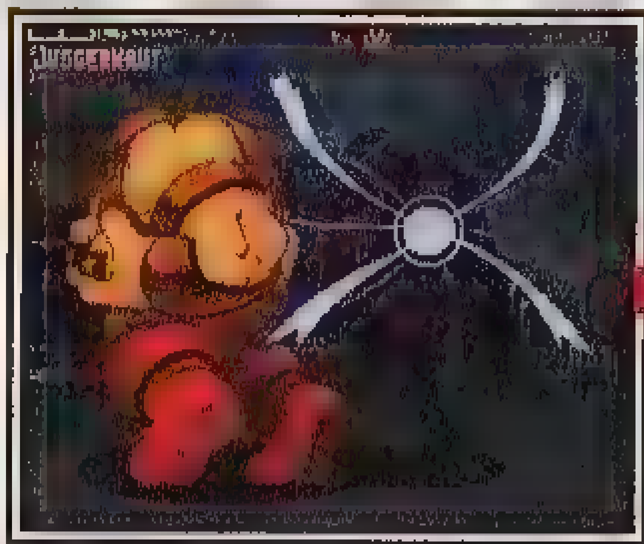
⬆赤く点滅している状態では、攻撃力が1.75倍にアップする。ただし、一度技を出せば効力が切れてしまう。

インフィニティ・カウンター

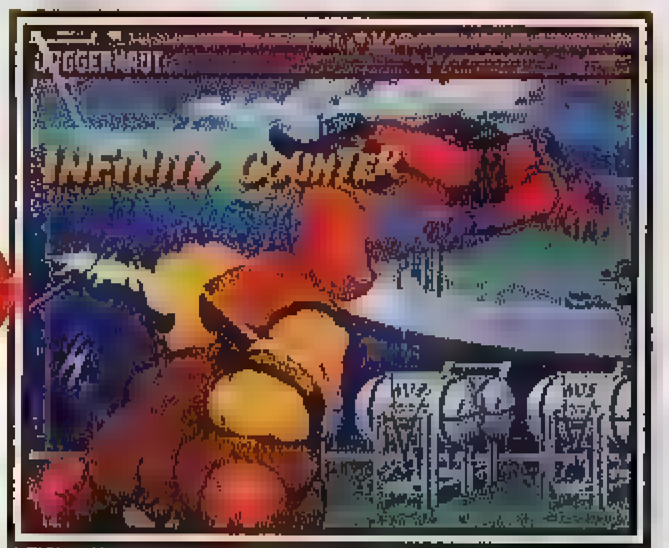
ガード中 ⬅↙⬇+Ⓟ

攻撃値 20 | ピヨリ値 4 | ヒット効果 地上：吹ダ 空中：吹ダ | ガード方向 立、屈、空

ガードの硬直をキャンセルして、弱・ジャガーノートパンチと同様のモーションで反撃する。無敵時間は、コマンドが完成した瞬間から、攻撃が終了して手を地面に打ちこむまでと、非常に長い。また、画面の約半分ほどのリーチがあり、中間～遠距離からの攻撃にも余裕をもって対処できる。与えるダメージも大きいので、使い勝手のいいインフィニティ・カウンターと言えるだろう。



⬆コマンドが完成すると、画面が暗転。直後に大きく振りかぶり、ジャガーノートパンチの構えに移る。



⬆暗転終了後、弱・ジャガーノートパンチのモーションで反撃。無敵時間が長いので、使い勝手がいい。

INFINITY SPECIAL インフィニティスペシャル

ジャガーノートの最終兵器が、ジャガーノートヘッドクラッシュ。この技を1回でも多く使用するために、インフィニティ・ゲージをタメるのだ！

ジャガーノートヘッドクラッシュ

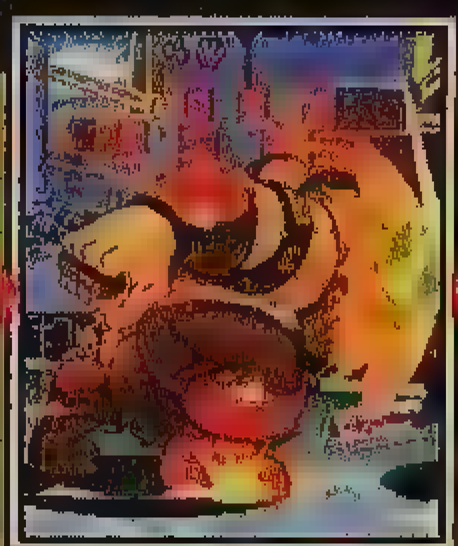
⬇↘➡+ⓅⓅⓅ

攻撃値 8×6+20 | ピヨリ値 0 | ヒット効果 地上：吹ダ 空中：吹ダ | ガード方向 立、屈、空

頭を前に突き出し、ものすごい勢いで突進する。攻撃判定の出現が早く、移動も高速なので、連続技に組みこむことが可能。また、とっさの場合の反撃技として使用した場合にも効果が高く、使用できる局面は非常に多い。ただし、ガードされてしまうと相手に反撃を受けやすくなるので、遠距離から仕掛けるのは危険。



⬆コマンドが完成すると、画面が暗転して発動。



⬆突進して、激しい頭突きを相手にお見舞いする。



⬆最後は画面端に激突。相手は後方へ吹き飛ぶ。

JUGGERNAUT

VERSUS 対2P戦攻略

スーパーアーマー能力はあまりあてにならないので、ガードをキチンと固めて慎重に闘うこと。連続技を1回でもキメさえすれば、勝利は見えてくる。

基本戦術　弱攻撃を中心に攻めこもう

間合いが離れているときには、リーチの長い前方ダッシュ立ち弱Ⓟor弱Ⓚで、相手のダッシュ攻撃などをケンセイしつつ接近しよう。

中間距離まで近づいたら、前方ジャンプ弱Ⓚ→中Ⓟで跳びこむ。ヒットしたらしゃがみ強Ⓟにつなげてエリアルレイヴに持ちこむのだ。

跳びこみをガードされたときなど、近距離で有効なのが、立ち弱Ⓟ、立ち弱Ⓚ、しゃがみ弱Ⓚのいずれか→➡十強Ⓟ→弱・アースクエイクパンチという連係。起点の弱攻撃がヒットしたら、➡十強Ⓟから確実にエリアルレイヴに持ちこめるのが利点だ。

なお、特殊技や中or強の基本技を出したあとは必殺技でキャンセルし、硬直時間を減らすこと。ただし、弱・アースクエイクパンチは相手に読まれると跳びこまれる恐れがある。たまにサイトラックパワーアップや弱・ジャガーノートパンチも混ぜよう。


⬆前方ダッシュ弱Ⓟで、相手のダッシュ攻撃や飛び道具をケンセイしつつ接近する。


⬆跳びこむときには、ジャンプ弱Ⓚを使用。ジャンプ攻撃のなかでも、とくにリーチが長い。


⬆しゃがみ弱Ⓚ→➡十強Ⓟの連係が強力。スキは必殺技キャンセルで軽減しよう。


⬆弱・ジャガーノートパンチは、ジャンプしようとした相手にヒットしやすい。

連続技　エリアルレイヴは破壊力抜群

【基本エリアル】 通常は跳びこみ→しゃがみ強Ⓟで浮かせるのが堅実だが、相手が画面端にいる場合は立ち弱Ⓚ→➡十強Ⓟをキメたあとにエリアルレイヴへ持ちこむことが可能。しかも終了後は、相手の落下中に通常ジャンプ弱Ⓚ→強Ⓟで追いうち後、さらに通常ジャンプ→空中投げが狙える。

前方ジャンプ［弱Ⓚ 中Ⓟ］→しゃがみ強Ⓟ→スーパージャンプ［弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→強Ⓟ］



【画面端限定】 画面端の相手に対して、弱Ⓚ→中Ⓟの跳びこみから狙う連続技。ポイントは、しゃがみ中Ⓟの1ヒット目にキャンセルをかけることと、弱・アースクエイクパンチからの立ち弱Ⓟを、できるだけ早いタイミングで当てること。立ち弱Ⓟが届けば、ジャガーノートヘッドクラッシュまでつながる。

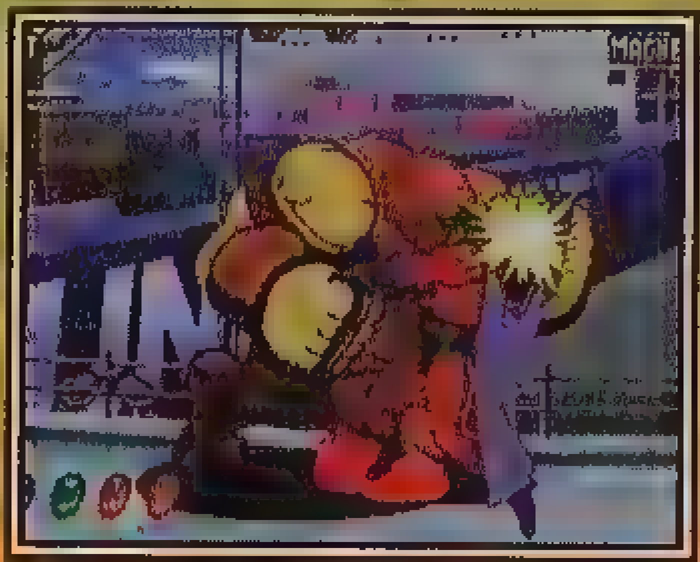
前方ジャンプ［弱Ⓚ→中Ⓟ］→しゃがみ中Ⓟ（1ヒット目）→弱・アースクエイクパンチ→立ち弱Ⓟ→ジャガーノートヘッドクラッシュ



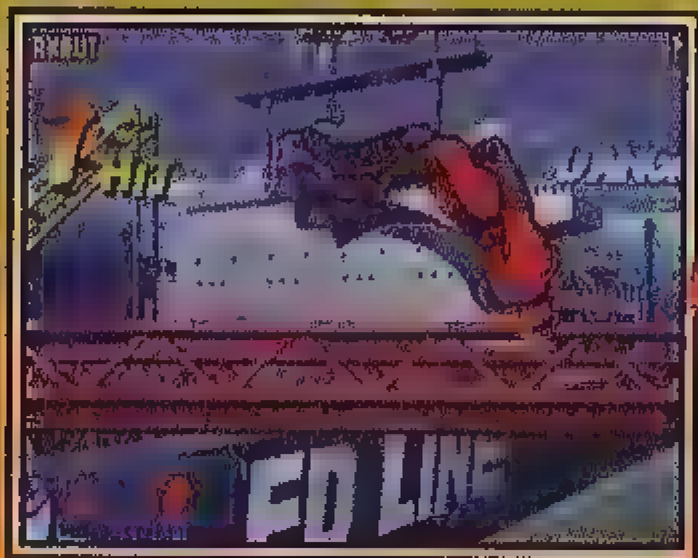
応用戦術　チャンスには確実に追いうちをキメろ

相手を頭突き投げで画面端に投げたときや、ジャガーノートヘッドクラッシュのヒット後は、さまざまな追いうちが可能。なかでも、与えるダメージが大きく簡単なのは「(前方ダッシュ)立ち弱Ⓚ→➡十強Ⓟ→エリアルレイヴ」。画面端近くに相手を飛ばしたときに狙えるもので、これを確実にキメられるようになれば、勝率アップはまちがいない。

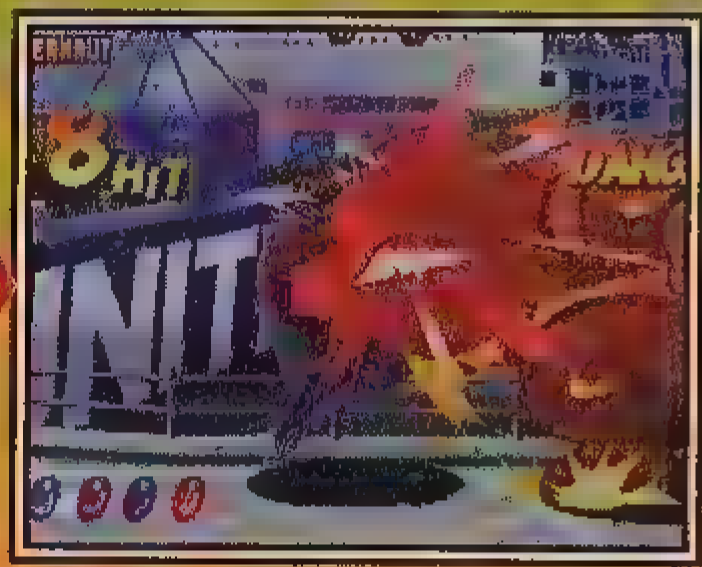
ジャガーノートヘッドクラッシュは、ダウン回避されなければ、2回連続でキメることが可能。やりかたは簡単で、相手がジャガーノートヘッドクラッシュで吹き飛んだあと、地面に落ちる直前に、もう一度コマンドを入力するだけ。ぜひ狙ってみよう。



⬆投げ技は、追いうちがキメやすい頭突き投げを使おう。



⬆ジャガーノートヘッドクラッシュのヒット後、この瞬間にコマンド入力。



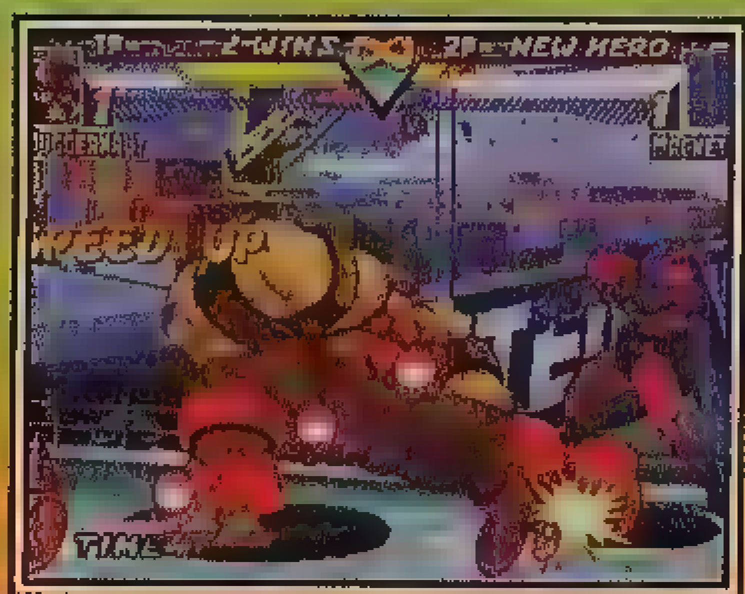
⬆すると、追いうちとして、落下した相手にふたたびヒットするのだ。

ジェムの使用法　スペース&マインドは絶対必要！

ジャガーノートにとって必要なジェムは、スペースジェムとマインドジェムのふたつ。

スペースジェム使用中は、投げ技以外の攻撃ではダメージを受けなくなるので、反撃を恐れず前方ジャンプ弱Ⓚから攻めることが可能。

一方、インフィニティ・ゲージを急速にタメられるマインドジェムは、ストックをかせぎにくいジャガーノートにとって必需品と言える。



⬅タイムジェムを使って、スピードを武器にラッシュをかける手もある。

∞ゲージの使い道　ジャガーノートヘッドクラッシュでキマリ！

ジャガーノートヘッドクラッシュは、連続技に組みこんだり、相手のスキへの反撃に使用できる。インフィニティ・カウンターも決して性能は悪くないが、与えるダメージ量を考えると、ジャガーノートヘッドクラッシュのほうが利用価値は上。よって、相手のラッシュからどうしても抜けられないというとき以外は、インフィニティ・カウンターは出さないでおきたい。



⬅ゲージはすべて、ジャガーノートヘッドクラッシュにつぎこむのだ。

MARVEL SUPER HEROES

COLOR SELECT

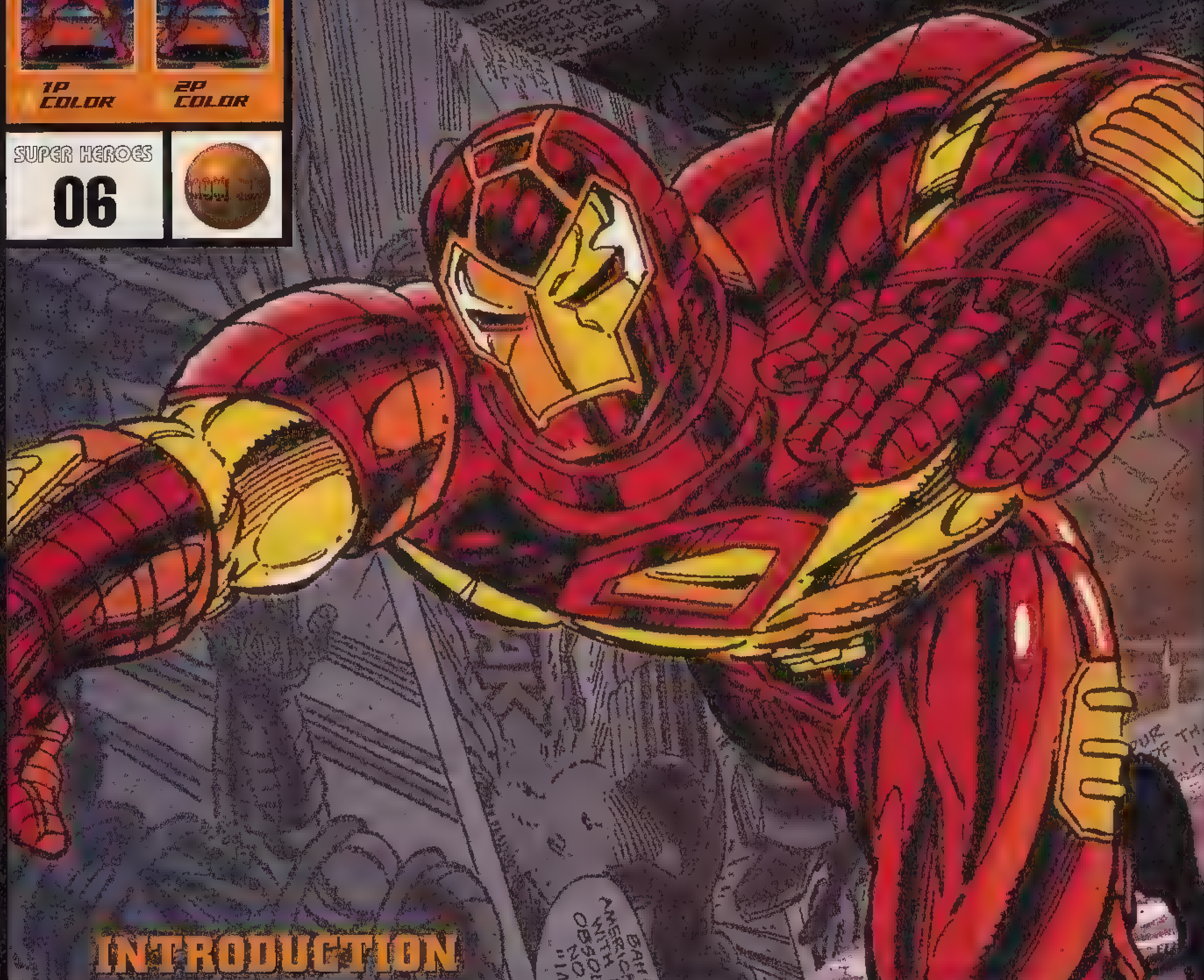


1P COLOR　2P COLOR

SUPER HEROES 06

IRON MAN
アイアンマン

Real Name トニー・スターク



INTRODUCTION

トニー・スタークは世界的な大企業"STARK INTERNATIONAL"の元社長。ベトナム戦争中に捕虜として囚われた彼は、生き残るために、ともに捕虜になった科学者と手を組み、特殊装備を盛りこんだアーマーの開発に取り組んだ。豊富な財力と自らの天才的な発明家としての才能を活かして造り上げたアーマーは圧倒的な戦闘能力を有している。トニーはこの力を平和のために活用すべく、スーパーヒーロー"アイアンマン"を名乗って闘うことを決意したのだ。

アイアンマン解説

強化服を身にまとい、みずからが開発した武器のテストもかねて闘うアイアンマン。パンチやキックだけでなく、ミサイルやレーザーなどの兵器で攻撃する技を数多く持っているのが特徴だ。

特筆すべきなのが、飛行能力。両足のロケットを使って自由に飛行できるのはもちろんのこと、飛行中やジャンプしたあとに、8方向へ高速で空中ダッシュすることが可能なのだ。地上で闘うよりも、飛行やスーパージャンプからの空中ダッシュを使った、トリッキーな攻めを主体にしていきたい。

「空駆ける黄金の騎士」の異名どおり、どれだけ空中を自在に駆けめぐることができるかが、アイアンマンを使いこなす大きなポイントになるだろう。



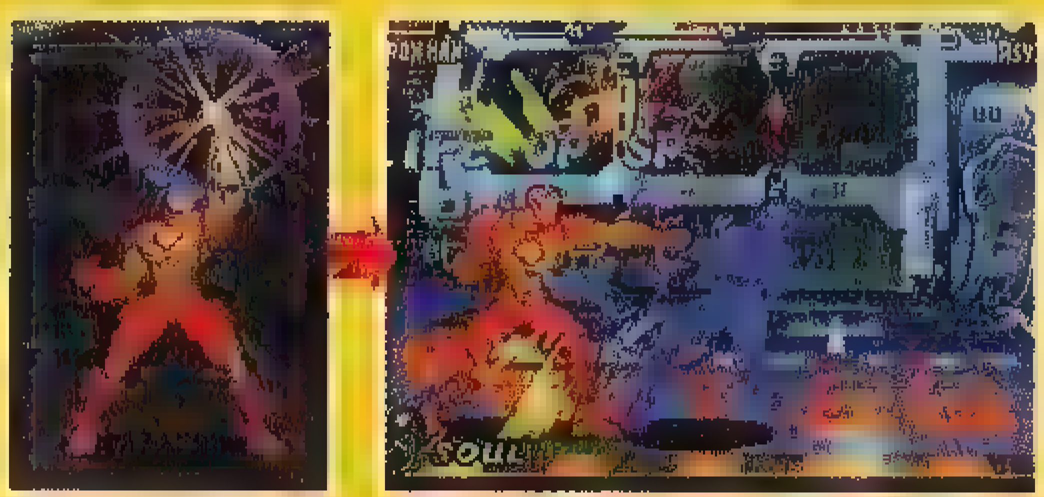
←武器を使った必殺技は、長いリーチを持つ反面、スキが大きく、単発では当てにくい。



→スーパージャンプからのトリッキーな攻撃が強力。飛行、空中ダッシュを自在に使いこなそう。

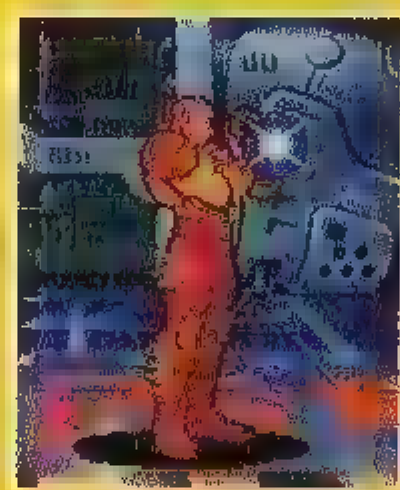
[ジェム]

得意ジェムはソウルジェム。基本技のヒット効果に電撃が付加されるので、相手のインフィニティ・ゲージを奪うことができる。



[挑発]

自分の手首をつかむと、グローブが発光し、光球が出現。そのままの体勢で一言、「Superior Tech!!」と叫ぶ。



[移動]

前方ダッシュ時は足、後方ダッシュ時は肩に装備されたロケットを噴射して移動する。前方、後方ダッシュともに、動作を必殺技やジャンプでキャンセル可能。前方ダッシュ中に前方ジャンプをすると、通常ジャンプよりも飛距離を伸ばすことができる。より自由に動きまわるために覚えておこう。

★FORWARD

NORMAL



DASH



★BACKWARD

NORMAL



DASH



基本技（パンチ系）

攻撃判定の出現が早い中Ⓟや、リーチが長い強Ⓟなど、使い勝手のいい技が多い。エリアルレイヴ開始技のしゃがみ中Ⓟもその例にもれず、重宝する。

立ち

弱パンチ



攻撃値 10 / ピヨリ値 1 / ヒット効果 地上：の 空中：吹 / ガード方向 立、屈、空

中パンチ



攻撃値 12 / ピヨリ値 5 / ヒット効果 地上：の 空中：吹 / ガード方向 立、屈、空

強パンチ



攻撃値 20 / ピヨリ値 12 / ヒット効果 地上：吹 空中：吹 / ガード方向 立、屈、空

しゃがみ

弱パンチ



攻撃値 10 / ピヨリ値 1 / ヒット効果 地上：の 空中：吹 / ガード方向 立、屈、空

中パンチ



攻撃値 12 / ピヨリ値 3 / ヒット効果 地上：の 空中：吹 / ガード方向 立、屈、空

強パンチ



攻撃値 12 / ピヨリ値 10 / ヒット効果 地上：の 空中：吹 / ガード方向 立、屈、空

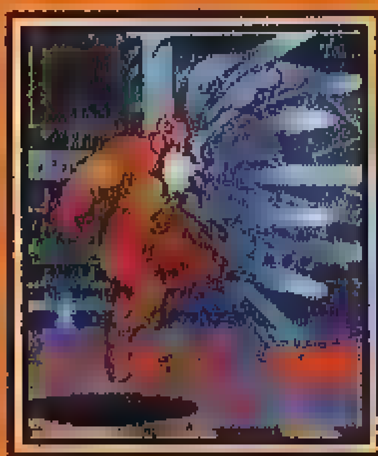
ジャンプ

弱パンチ



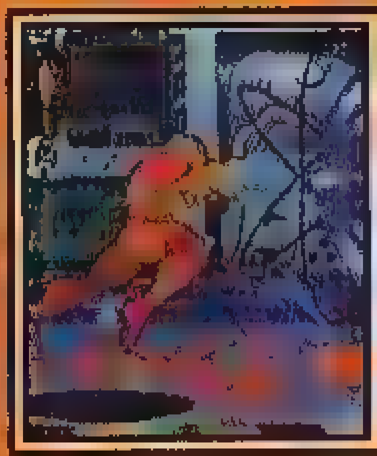
攻撃値 7 / ピヨリ値 0 / ヒット効果 地上：の 空中：吹 / ガード方向 立、空

中パンチ



攻撃値 10 / ピヨリ値 0 / ヒット効果 地上：の 空中：吹 / ガード方向 立、空

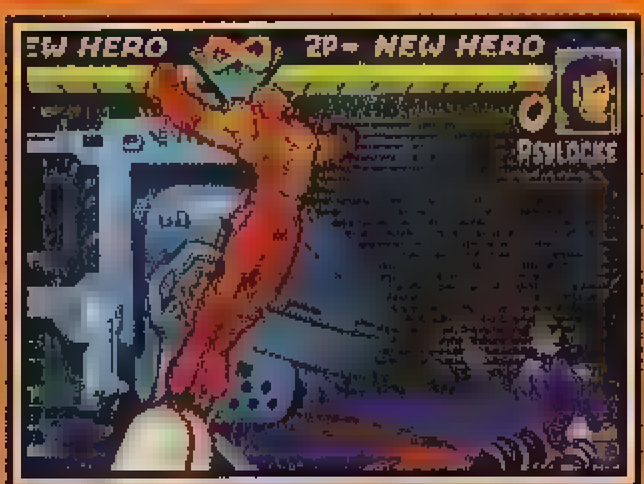
強パンチ



攻撃値 18 / ピヨリ値 0 / ヒット効果 地上：の 空中：吹 / ガード方向 立、屈、空

★特殊能力 …… 飛行

⬇⬋⬅＋ⓀⓀⓀ（空中でも使用可能）



コマンドを入力すると、ロケットを噴射してから空中で8方向へ移動できるようになる。ジャンプ中でも入力可能。一定時間飛行するか、同じコマンドを入力する、もしくは⬇＋中Ⓚを入力すると飛行状態は解除される。基本技をキャンセルして飛行することもできる。

★特殊能力 …… 空中ダッシュ

空中でⓅⓅⓅ



空中で前方にダッシュする。方向キーをいずれかに入れつつボタンを押せば、その方向へダッシュできる。

通常は1回のジャンプにつき1度しかダッシュできないが、飛行中であれば何度でも空中ダッシュ可能。ただし、コマンドが「ⓅⓅⓅを押したのちに離す」に変化する。

★特殊技

立ち弱Ⓟ＋弱Ⓟ



攻撃値	10
ピヨ値	1
ヒット効果	地上：の 空中：吹
ガード方向	立、屈、空

立ち弱Ⓟが当たったときに再度弱Ⓟを押すと、2発目のグラフィックが変化。ただし、間合いが大きく離れる。

★特殊技

空中（一定高度以上）で⬇要素＋中Ⓚ



攻撃値	10
ピヨ値	6
ヒット効果	地上：の 空中：吹
ガード方向	立、空

空中から、ヒザを突き立てて急降下攻撃を仕掛ける。ある程度の高い位置からでないと出すことができない。

基本技（キック系）

パンチ系の基本技とちがって、クセのある技が多い。使いこなせれば強力な武器となるので、チェーンコンボにうまく組みこんでいきたいところだ。

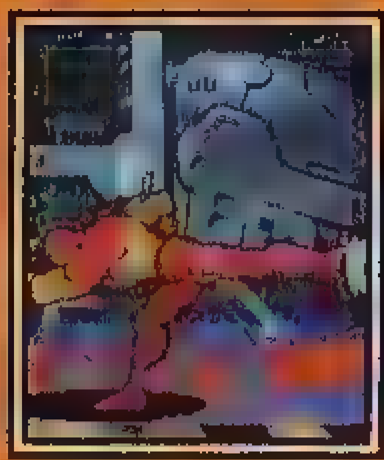
立ち

弱キック



攻撃値 10
ピヨリ値 1
ヒット効果 地上：の 空中：吹
ガード方向 立、屈、空

中キック



攻撃値 12
ピヨリ値 5
ヒット効果 地上：の 空中：吹
ガード方向 立、屈、空

強キック



攻撃値 20
ピヨリ値 8
ヒット効果 地上：吹 空中：吹
ガード方向 立、屈、空

しゃがみ

弱キック



攻撃値 10
ピヨリ値 1
ヒット効果 地上：の 空中：吹
ガード方向 屈、空

中キック



攻撃値 10
ピヨリ値 3
ヒット効果 地上：ダ 空中：ダ
ガード方向 屈、空

強キック



攻撃値 12+12
ピヨリ値 8+8
ヒット効果 地上：吹 空中：吹
ガード方向 立、屈、空

ジャンプ

弱キック



攻撃値 7
ピヨリ値 0
ヒット効果 地上：の 空中：吹
ガード方向 立、空

中キック



攻撃値 7
ピヨリ値 0
ヒット効果 地上：の 空中：吹
ガード方向 立、空

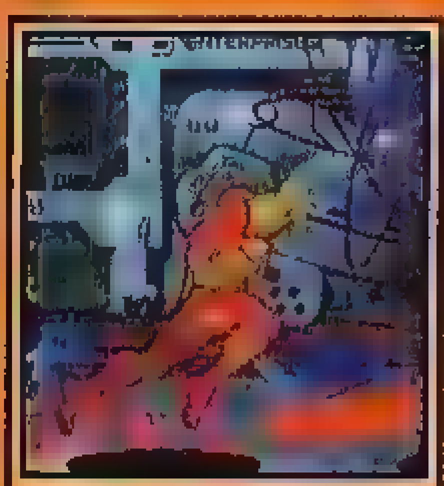
強キック



攻撃値 18
ピヨリ値 0
ヒット効果 地上：の 空中：吹
ガード方向 立、空

★特殊技

空中で⬆要素＋強Ⓟ



攻撃値 18
ピヨリ値 0
ヒット効果 地上：の 空中：吹
ガード方向 立、屈、空

上方に向かって、両手からビームを放つ。

★特殊技

空中で⬇要素＋強Ⓟ



攻撃値 18
ピヨリ値 0
ヒット効果 地上：の 空中：吹
ガード方向 立、屈、空

ジャンプ強Ⓟのビームを下方に向かって放つ。

★特殊技

空中で⬆要素＋強Ⓚ



攻撃値 18
ピヨリ値 0
ヒット効果 地上：の 空中：吹
ガード方向 立、屈、空

空中の相手に当てると、上に吹き飛ばせる。

★投げ技 手投げ

相手の近くで⬅or➡＋中Ⓟ



攻撃値 13+13
ピヨリ値 4
ヒット効果 地上：― 空中：―
ガード方向 ―

相手をつかみ、真横に勢いよく投げつける。

★投げ技 ダッシュ投げ

相手の近くで⬅or➡＋強Ⓟ



攻撃値 16+16
ピヨリ値 4
ヒット効果 地上：― 空中：―
ガード方向 ―

相手を画面端まで押しこみ、投げつける。

★投げ技 空中投げ

空中にいるとき相手の近くで⬆以外＋中Ⓟor強Ⓟ



攻撃値 11(+12)
ピヨリ値 4
ヒット効果 地上：― 空中：―
ガード方向 ―

エリアルレイヴの途中でキメることも可能。

必殺技

ユニビームとスマートボムのふたつの飛び道具は、どちらも攻撃判定の出現が遅いので乱発はできない。使いどころをうまく見きわめる必要がある。

ユニビーム

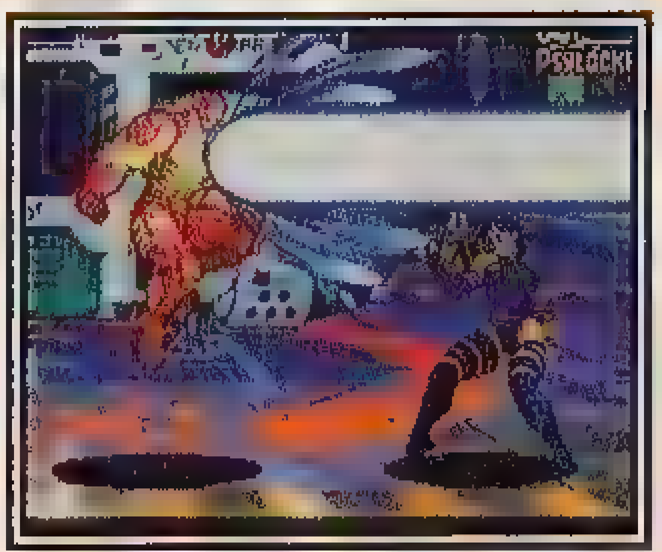
⬅⬋⬇⬊➡+Ⓟ（空中でも使用可能）

攻撃値 5×5（弱）5×6（中）5×8（強）｜ピヨリ値 1発につき1｜ヒット効果 地上：の 空中：吹｜ガード方向 立、屈、空

胸から横方向にビームを放つ。攻撃判定が広い、画面端まで届くなどのメリットはあるものの、攻撃判定の出現が遅いため、相手が吹き飛んでいる状態以外では、連続技に組みこめない。弱なら5ヒット、中なら6ヒット、強なら8ヒットするが、相手との距離によってヒット数が変化するので注意。攻撃後の硬直が長く、空振りすると反撃されやすいが、空中で出せばスキを軽減できる。



⬆自分から画面端に向かって攻撃判定が少しずつ伸びていくため、遠距離だと1ヒットしかしないこともある。



⬆空中でユニビームを発射すると、落下しながらビームを放つ。攻撃後のスキは地上で出すよりも小さい。

スマートボム

同じ強さのⓅⓀ同時押し（空中でも使用可能）

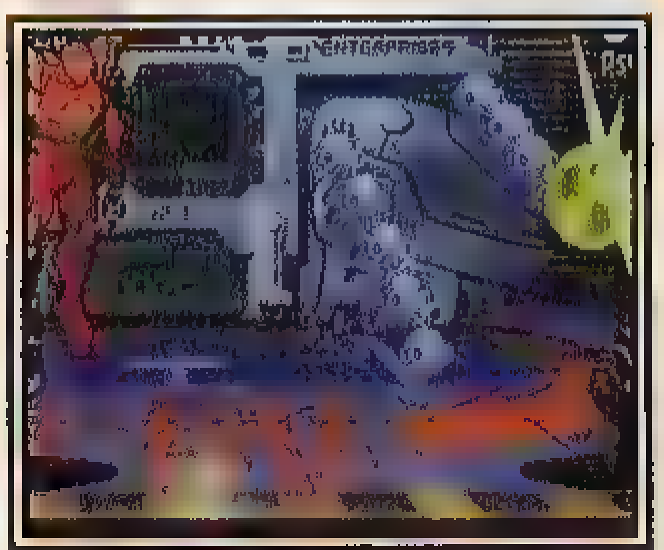
攻撃値 10+10｜ピヨリ値 0｜ヒット効果 地上：の 空中：吹｜ガード方向 立、屈、空

両肩の射出口が開いたあと、球状の爆弾を1発ずつ発射する。爆弾はゆるやかな軌道を描いて落下し、相手にヒットするか地面に届くと爆発する。

弱中強の順に爆弾の飛距離が伸び、強だと画面端近くまで届く。ユニビームと同じく、攻撃判定の出現までに多少のスキはあるが、その後の硬直は短い。結果、相手にガードさせてしまえば、こちらのほうが先に動くことが可能だ。



⬆着弾すると派手に爆発するが、このとき出現する爆風には攻撃判定が設定されていない。



⬆爆弾には1発ずつに攻撃力が設定されている。したがって距離によっては2ヒットしないことも多い。

リパルサーブラスト

➡⬊⬇⬋⬅+Ⓟ

攻撃値 15（放射ビーム部分）｜ピヨリ値 2｜ヒット効果 地上：引吹ダ 空中：引吹ダ｜ガード方向 立、屈、空

攻撃値 15（本体）｜ピヨリ値 2 ヒット効果 地上：吹ダ 空中：吹ダ｜ガード方向 立、屈、空

頭上に光球をかかげ、4方向にビームを放射。ビームを食らった相手は光球へ引きこまれ、光球本体にふれるとさらにダメージを受け、吹き飛びながらダウン。

弱中強のちがいは、ビームの長さ、攻撃判定出現までの時間、攻撃判定の出ている時間。弱だと早く出るがビームの長さ、攻撃時間が短かく、強だと逆になる。相手が近距離でダウンしたときは、追いうちをキメることも可能。



⬆放射ビームの先端が当たると、相手が光球へと引きずりこまれる前にダウンしてしまうこともあるので注意。



⬆跳びこみなどで光球を直接食らった相手には、ダウンしたあとに、再度放射ビームが当たることがある。

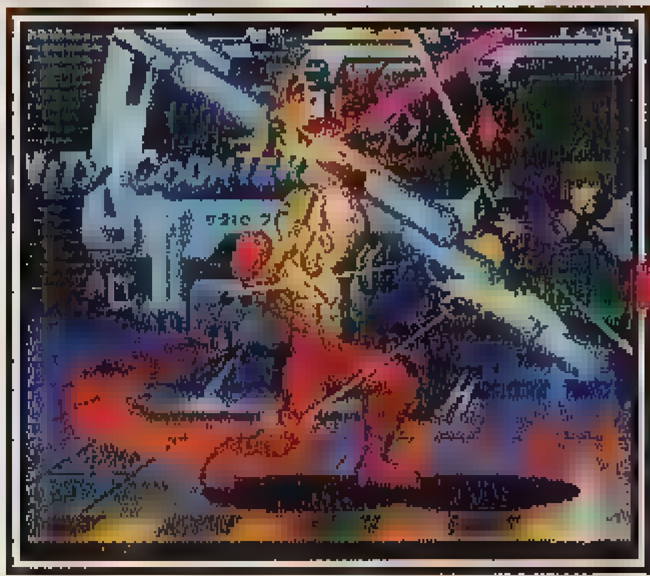
インフィニティ・カウンター

ガード中に ⬅↙⬇+Ⓟ

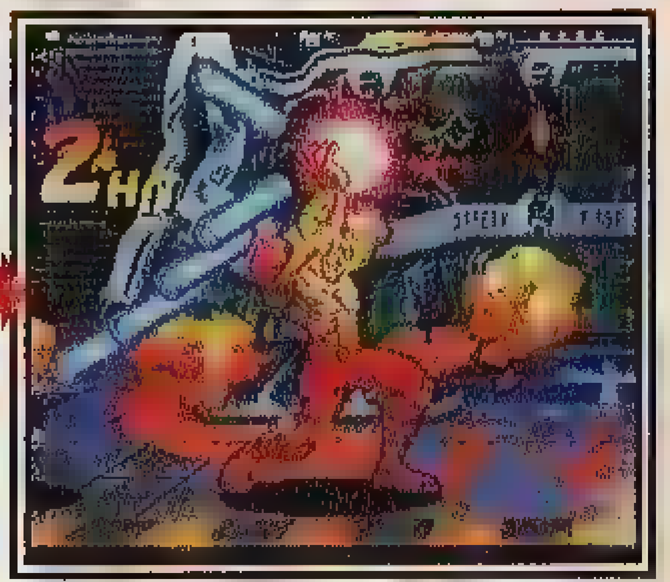
攻撃値　15（放射ビーム部分）　ピヨリ値　2 | ヒット効果　地上：引吹ダ　空中：引吹ダ | ガード方向　立、屈、空

攻撃値　15（本体） | ピヨリ値　2 | ヒット効果　地上：吹ダ　空中：吹ダ | ガード方向　立、屈、空

弱・リパルサーブラストと同じグラフィック＆性能を持つ。攻撃判定が頭上から発生しているので、対空技として使えるほか、放射ビームの部分が長く、全キャラクターの持つインフィニティ・カウンターのなかでも使いやすい部類に入る。ただし、ガードされたときや空振りしたときには多大なスキが生じるため、ムリに狙っていくのはやめたほうがいい。



⬆弱・リパルサーブラストと同じ性能。



⬆ダウン回避されなければ追いうち可。

INFINITY SPECIAL インフィニティスペシャル

巨大なキャノン砲を呼び出し、ビームで相手を焼き尽くすプロトンキャノン。最大ヒット数が多く、本作でも1、2を争うほど、見栄えのする技だ。

プロトンキャノン

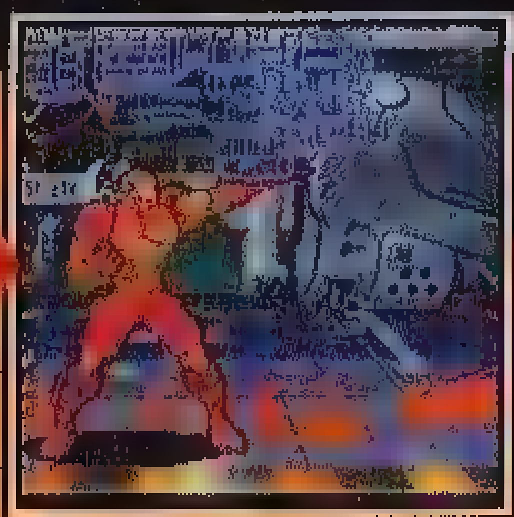
⬇↘➡+ⓅⓅⓅ

腕を伸ばして「Proton Canon!!」と叫んだ瞬間、空中に巨大なキャノン砲が出現。画面端まで届く極太のレーザーを数秒間にわたって放射する。攻撃がヒットした相手は、発射終了までレーザーを食らいつづける。1ヒットずつの攻撃値は低いが、最大で30ヒットするために、結果としてかなりのダメージを与えることが可能だ。ちなみに、キャノン砲本体が実体化した瞬間にも攻撃判定が存在するが、攻撃力はゼロに等しい。

	攻撃力	ピヨリ値
キャノン本体	1	0
ビーム根元	11	0
ビーム伸び	6	0
ヒット効果	地上：吹＋吹ダ　空中：吹＋吹ダ	
ガード方向	立、屈、空	



⬆手を宙に伸ばす。



⬆キャノン砲が現れる。



⬆砲身に攻撃判定出現。



⬆画面が暗転する。



⬆極太レーザーを放射。



⬆画面端まで届く。



⬆最大で30ヒットする。



⬆砲身が消えて終了。

対2P戦攻略

スーパージャンプや空中ダッシュからの攻撃を得意としているアイアンマン。うまく使いこなして、相手につけいるスキを与えないように闘おう。

基本戦術　攻めと守りを使いわけろ

空中ダッシュおよび飛行中はガードできないという点と、迎撃に向く地上技を多数持っている点を考えると、「空中から攻め、地上では迎撃主体」という戦法がベスト。地上にいるときは、強力な飛び道具を活かして相手を近づかせないのが基本。ユニビームや、ジャンプ直後の弱or中・スマートボムが効果的だ。近寄られたら、立ち中Ⓚや、立ち強Ⓟで迎撃する。とくに立ち中Ⓚは、リーチが長いだけでなく、リパルサーブラストでキャンセルすれば、連続技として成立するという利点がある。

攻めに転じるときは、スーパージャンプor飛行から↓要素＋中Ⓚを出していく。高い位置から急降下するので不意をつけるし、飛行中に出した場合は、空振りしてもそのまま着地するのでスキが少ない。

ただし、単に当てただけではヒット、ガードにかかわらず手前に跳ね返ってしまう。チェーンコンボで↓要素＋強Ⓟや↓要素＋強Ⓚへとつなぎ、着地したのちに地上での攻撃へすかさず移行できるようにしたい。↓要素＋中Ⓚを飛行や弱・スマートボムでキャンセルして、奇襲を仕掛けるのも有効だ。




⇧相手を近づけさせないように、立ち強Ⓟなどリーチの長い技を使って接近を防ごう。　⇧ヒット、ガードにかかわらず、ユニビームでキャンセルすれば再度間合いを開けるぞ。

連続技　↓要素＋中Ⓚから移行せよ

【基本連続技】 小柄なキャラクターには、しゃがみ弱Ⓚを省略しないとつながらないので注意。

立ち中Ⓚ→弱・リパルサーブラストは、立ち中Ⓚがヒットした直後にすばやくキャンセルしよう。

弱・リパルサーブラストを当てたあとにダウン回避されなければ、前方ダッシュ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟで相手を浮かせてから、エリアルレイヴ（基本エリアルのスーパージャンプ弱Ⓟ以降）へ持ちこめる。

↓要素＋中Ⓚ → 強Ⓚ → しゃがみ弱Ⓚ → 立ち中Ⓚ → 弱・リパルサーブラスト







【基本エリアル】 ジャンプ↓要素＋強Ⓟのあと、着地直後にすばやく前方ダッシュしゃがみ中Ⓟをキメられるかがカギ。つづけて立ち強Ⓚを当てると、相手がより高く浮くので、エリアルレイヴを狙いやすくなるという利点があるのだ。

相手にふりほどかれる可能性はあるが、与えるダメージ量を重視して、最後の↑要素＋強Ⓚを空中投げに変えてもいいだろう。

ジャンプ↓要素＋強Ⓟ → 前方ダッシュしゃがみ中Ⓟ → 立ち強Ⓚ → スーパージャンプ弱Ⓟ → 中Ⓚ → ↑要素＋強Ⓚ







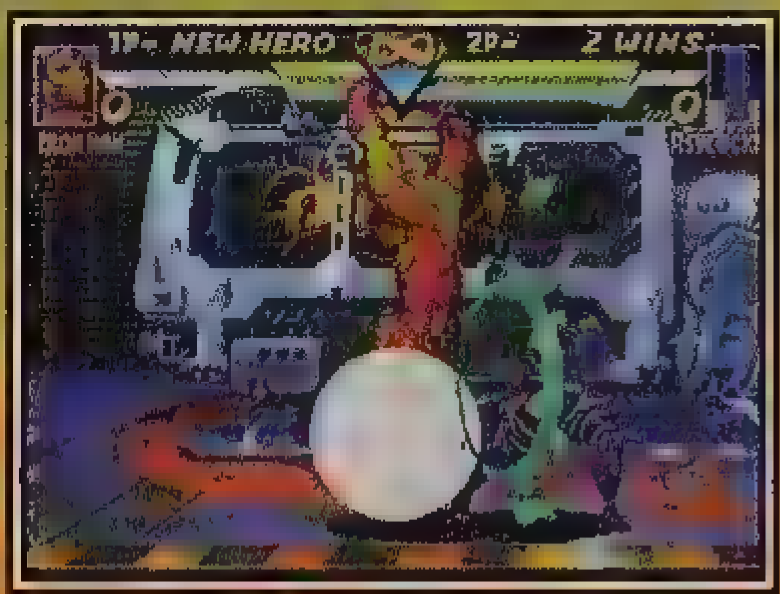

IRON MAN

応用戦術　空中ダッシュを使いこなせ!!

すばやい空中ダッシュを使いこなせれば、攻撃のバリエーションが大幅に増える。以下に代表的な使いかたを紹介するので、マスターしておこう。

①前方スーパージャンプ→前方斜め下空中ダッシュ
②後方ジャンプ→前方斜め下空中ダッシュ
③ジャンプ直後に前方空中ダッシュ

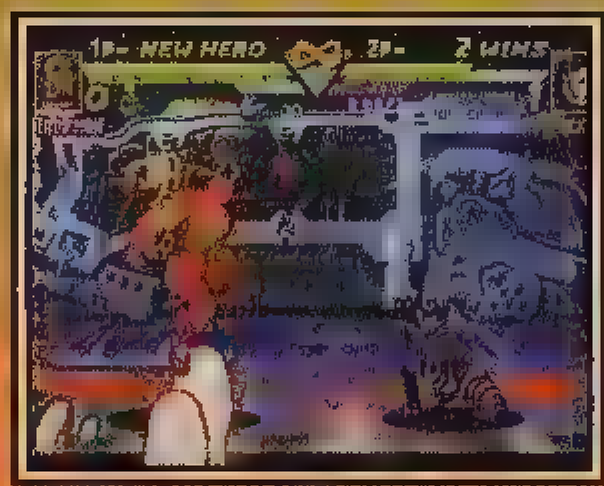
基本的には①を使って、ガードの方向をまどわせたり、遠距離から相手の飛び道具を跳び越しつつ攻撃する。②は近距離で狙う。こちらの後方ジャンプを見て不用意に技を出した相手に接近し、連続技を仕掛けていくのだ。③はダッシュスピードを活かして、奇襲に使用することが可能。



基本技をキャンセルして飛行し、さらに空中ダッシュへとつないでカクランする手もある。



①の例。相手の頭上を飛び越したら下方向へ空中ダッシュ中Ⓚを狙う。



③の例。ジャンプと見せかけ空中ダッシュでフェイントをかけられる。

ジェムの使用法　得意ジェムにこだわるな

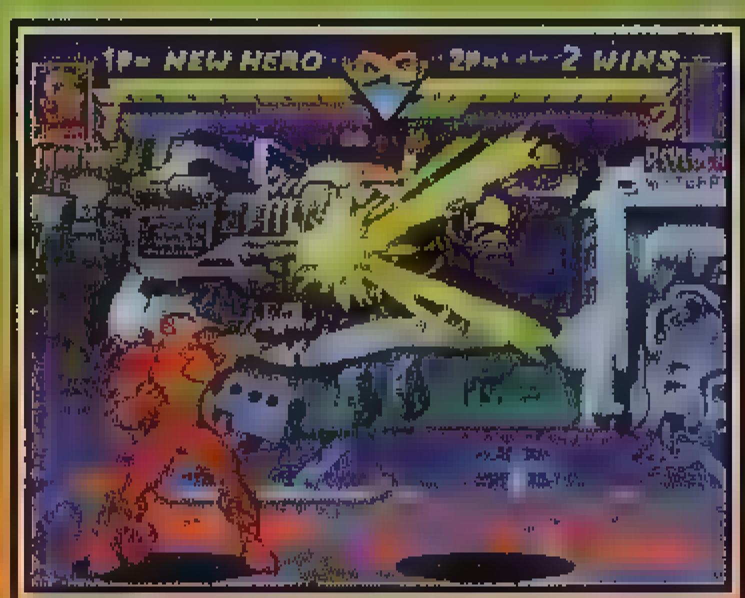
ソウルジェムを使うと、基本技のヒット効果に電撃が付加され、相手のインフィニティ・ゲージを減らせるようになる。しかし、戦況が大幅に有利になるわけではなく、逆に、こちらの攻撃をケイカイした相手にガードを固められてしまい、闘いづらくなる。それよりも、パワージェムを使って攻撃力をおぎなったり、リアリティジェムでケンセイしたほうがいいだろう。



ソウルジェムの使用中は、攻撃に徹するよりも、むしろ体力回復に専念すべき。

∞ゲージの使い道　要所でインフィニティ・カウンター

現実問題として、対2P戦でスキの大きなプロトンキャノンを狙えるタイミングは、相手がインフィニティ・スペシャルを空振りしたときくらいしかない。それゆえ、インフィニティ・カウンターが主体となる。ヒット後、相手がダウン回避をしなければ、前方ダッシュ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟからエリアルレイヴに移行できるのも大きなメリットだ。



プロトンキャノンの砲身部分の攻撃判定は対空技に使えなくもないが、信頼度は低い。



PSYLOCKE

サイロック

Real Name：ベッツィ・ブラドック

INTRODUCTION

イギリスで活躍しているスーパーヒーロー、キャプテン・ブリテンの双子の妹として生まれた彼女は、異次元人である父の力を受け継いだ特殊なテレパス能力を持っている。彼女のテレパスは他人の思考を読み取れるだけでなく、強力な精神波を放ち相手を一瞬のうちに失神に追いこむほどの威力を誇る。また、マーシャルアーツの技術を活かした格闘家としての能力も決して侮れない。かつて闘いで両目を失明したため、現在は人造の目が埋めこまれている。

サイロック解説

本作の数少ない女性キャラクターのひとりであるサイロック。容姿から想像できるとおり、すばやい動きが持ち味で、ジャンプやダッシュだけでなく、基本技をくり出すスピードも一級品だ。一撃ごとのダメージは低めだが、攻撃をつぎつぎにヒットさせられるのが強み。また、多段ジャンプや忍術（ワープ技）などの、特殊な移動手段も持っている。必殺技とインフィニティ・スペシャルに関しては、全体的にスキが大きく、ガードされると反撃を受けやすい。以上のことを考えると、サイロックは必殺技などでガンガン押すタイプではなく、スピードや特殊移動で相手をまどわし、スキを見て連続攻撃をたたきこむキャラクターと言えるだろう。



←多くの基本技を連続ヒットさせることが可能。特殊能力を活かした戦法をマスターしよう。



→必殺技はいずれも精神波を使ったもの。スキが大きいので、連続技に組みこんでいきたい。

[ジェム]

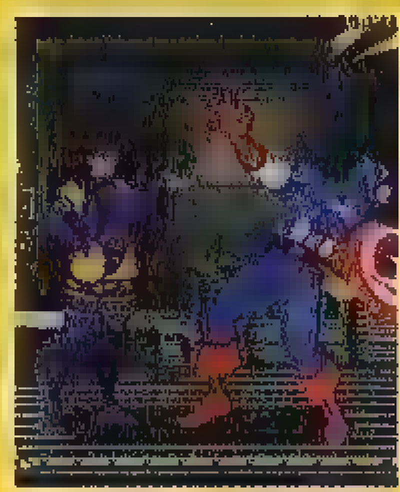
サイロックの得意ジェムはパワージェム。使用すると、自分の前後に分身が1体ずつ出現し、攻撃をヒットさせやすくなる。



[挑発]

攻撃値	1
ピヨリ値	2
ヒット効果	地上：の 空中：吹
ガード方向	立、屈、空

サイロックの挑発は、手に攻撃判定がある。



[移動]

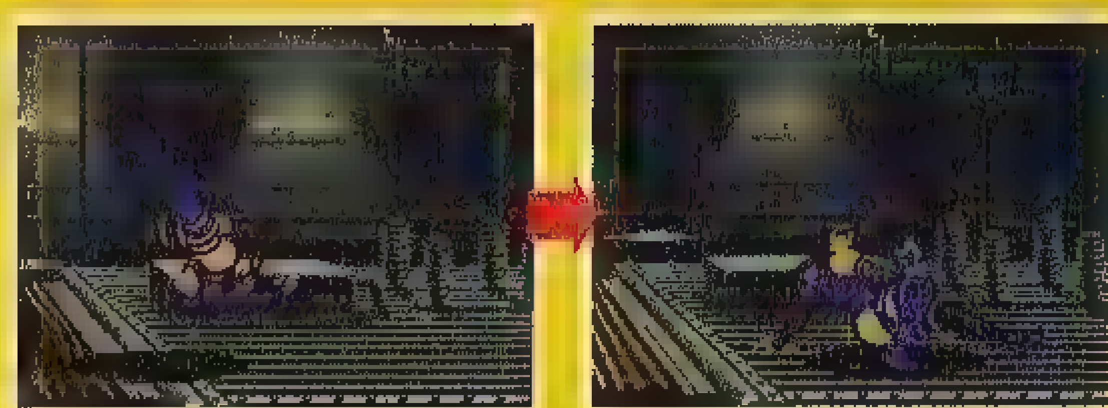
前方ダッシュは、動作のすばやい前転。移動距離は画面の2分の1ぐらいだが、動作中に方向キーを⬇に入れることで、さらに距離を伸ばすことが可能だ。後方ダッシュはバック転で、速度は全キャラクターのなかでも速い部類に入る。移動距離も約1画面分と長いので、回避動作としては申しぶんのない性能を持っている。

★FORWARD

NORMAL



DASH

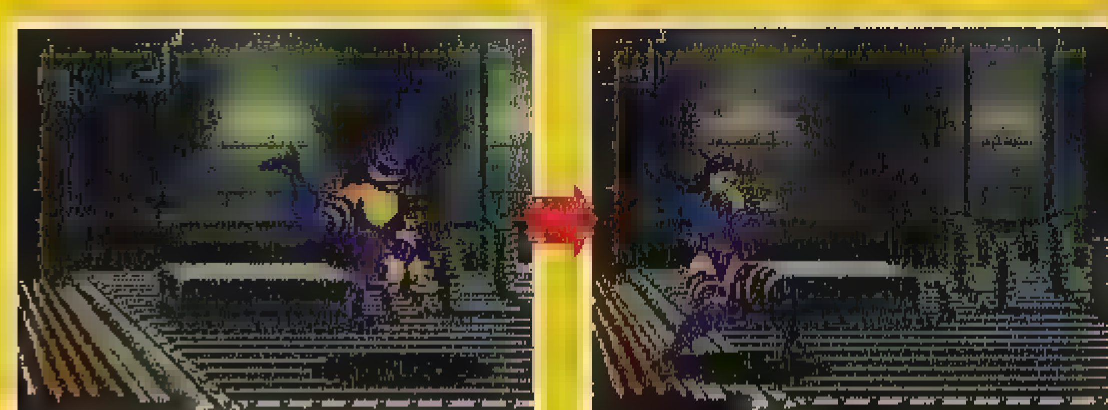


★BACKWARD

NORMAL



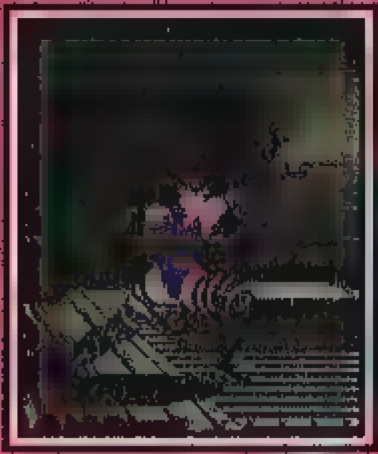
DASH



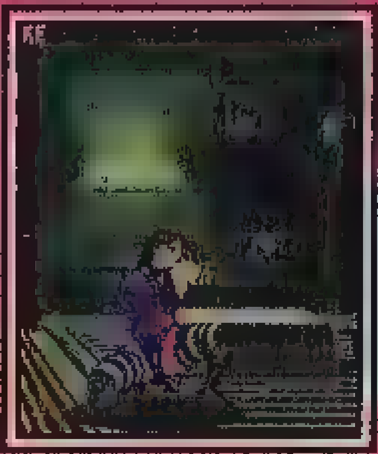
基本技（パンチ系）

全体的に短いリーチが欠点だが、攻撃判定の出現の早い技がそろっている。エリアル開始技であるしゃがみ強Ⓟは、ガードされると反撃を受けやすい。要注意。

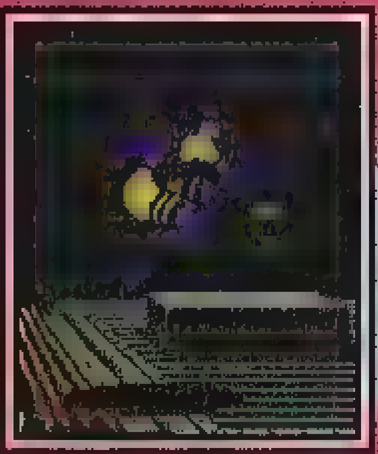
立ち

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
			
攻撃値	7	9	13
ピヨリ値	1	5	16
ヒット効果	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹	地上：吹 空中：吹
ガード方向	立、屈、空	立、屈、空	立、屈、空

しゃがみ

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
			
攻撃値	7	9	14
ピヨリ値	1	5	10
ヒット効果	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹	地上：吹 空中：吹
ガード方向	立、屈、空	立、屈、空	立、屈、空

ジャンプ

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
			
攻撃値	6	9	13
ピヨリ値	0	0	0
ヒット効果	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹
ガード方向	立、空	立、空	立、空

★特殊能力 3段ジャンプができる

空中で⬆要素



通常ジャンプのあと、さらに空中で2度目、3度目のジャンプができる。軌道を変更する、滞空時間をのばす、相手の迎撃タイミングをズラすなどの使い道がある。空中で基本技を出したあとにも再度ジャンプできるので、エリアルレイヴなどにも利用したい。

★特殊能力 連続技が得意



弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚの順番でチェーンコンボをキメることができる。多くのキャラクターは、6つのボタンすべてを使用したチェーンコンボはスーパージャンプ中にかぎられているが、サイロックは地上、通常ジャンプ中でも可能。途中または最後の攻撃をキャンセルして必殺技につなぐのが、実戦的な利用方法となる。

★特殊技 前宙あびせ蹴り

➡+中Ⓚ

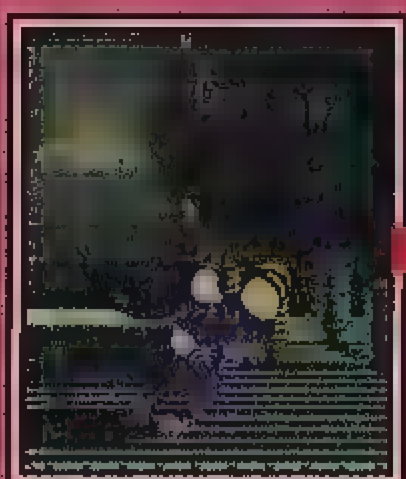
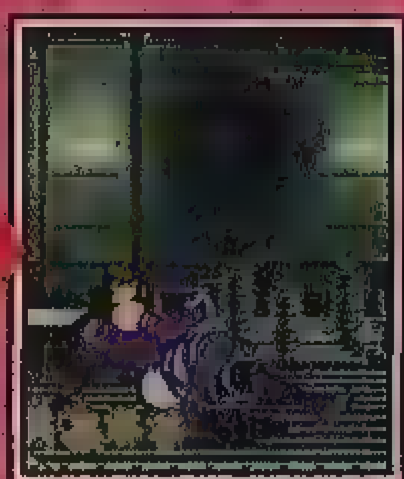


攻撃値 9
ピヨリ値 5
ヒット効果 地上：の 空中：吹
ガード方向 立、屈、空

前方に小さく跳び、回転して蹴りを出す。

★特殊技 バックステップキック

⬅+強Ⓚ（立ち強Ⓚor⬅+強Ⓚのあと➡で特殊移動）

攻撃値 14
ピヨリ値 10
ヒット効果 地上：の 空中：吹
ガード方向 立、屈、空

後方にステップし、蹴りをくり出す。また、立ち強Ⓚのあとに➡で、前方向に特殊移動が可能。相手との距離が近ければ、通りすぎて背後にまわることもできる。

基本技（キック系）

利用価値が高いのは、連打が効くしゃがみ弱Ⓚと、エリアル開始技のしゃがみ中Ⓚ。連続攻撃とエリアルレイヴを積極的に狙っていこう。

立ち

弱キック



攻撃値 7
ピヨリ値 1
ヒット効果 地上：の 空中：吹
ガード方向 立、屈、空

中キック



攻撃値 9
ピヨリ値 5
ヒット効果 地上：の 空中：吹
ガード方向 立、屈、空

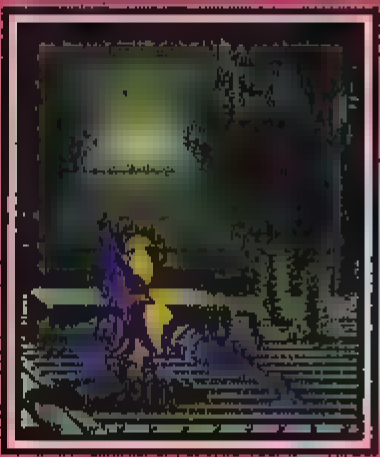
強キック



攻撃値 13
ピヨリ値 10
ヒット効果 地上：の 空中：吹
ガード方向 立、屈、空

しゃがみ

弱キック



攻撃値 7
ピヨリ値 1
ヒット効果 地上：の 空中：
ガード方向 屈、空

中キック



攻撃値 9
ピヨリ値 5
ヒット効果 地上：吹 空中：吹
ガード方向 立、屈、空

強キック



攻撃値 10
ピヨリ値 8
ヒット効果 地上：転 空中：転
ガード方向 屈、空

ジャンプ

弱キック



攻撃値 7
ピヨリ値 0
ヒット効果 地上：の 空中：吹
ガード方向 立、空

中キック



攻撃値 9
ピヨリ値 0
ヒット効果 地上：の 空中：吹
ガード方向 立、空

強キック



攻撃値 13
ピヨリ値 0
ヒット効果 地上：の 空中：吹
ガード方向 立、空

★特殊技

空中で⬆要素＋強Ⓚ



攻撃値 6＋6
ピヨリ値 0
ヒット効果 地上：吹 空中：吹
ガード方向 立、空

宙返りキック。ジャンプ直後でも出せる。

★特殊技 ヴァニティーフリップ

弱Ⓟ、弱Ⓟ、中Ⓟ、⬅＋強Ⓚ





攻撃値 7X2+9+5X2
ピヨリ値 8
ヒット効果 地上：のX3+吹ダX2 空中：のX3+吹ダX2
ガード方向 立、屈、空

5ヒット連続技。画面端では当たりにくい。

★投げ技 上投げ

相手の近くで⬅or➡＋中Ⓟ



攻撃値 14（+14）
ピヨリ値 4
ヒット効果 地上：― 空中：―
ガード方向 ―

相手を斜め上に投げる。追いうちも可能。

★投げ技 地獄車

相手の近くで⬅or➡＋強Ⓟ



攻撃値 14（+14）
ピヨリ値 4
ヒット効果 地上：― 空中：―
ガード方向 ―

相手をつかまえて回転し、横方向に投げる。

★投げ技 Ⓟ空中投げ

空中にいるとき相手の近くで⬆以外＋中Ⓟor強Ⓟ



攻撃値 14（+14）
ピヨリ値 4
ヒット効果 地上：― 空中：―
ガード方向 ―

空中で回転し、相手を横方向に放り投げる。

SPECIAL 必殺技

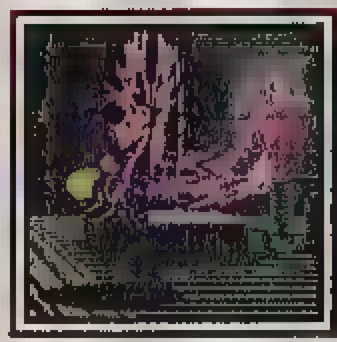
種類は豊富だが、いずれの技もスキが大きく、ガードされた場合は反撃を受けやすい。使いどころを考えて、相手に読まれないようにしよう。

サイブラスト

↓↘→+Ⓟ（空中でも使用可能）

攻撃値 16 | ピヨリ値 2（地上）3（空中）| ヒット効果 地上：の 空中：吹 | ガード方向 立、屈、空

精神波を撃ち出す。地上、空中ともに、弱は斜め下、中は前方、強は斜め上の3方向に撃ちわけることができる。発射前後のスキが大きいため、近距離で使うときは、基本技をキャンセルして撃つなどの工夫が必要だ。なお、しゃがみ強Ⓚ→弱サイブラストは、ダウン回避されなければ、連続ヒットする。


↑空中から弱で斜め下に攻撃。


↑前方に飛ぶ中はケンセイに使える。


↑跳びこんでくる相手には強で迎撃。

サイブレイドスピン

↓↘→+Ⓚ（空中でも使用可能）

攻撃値 10+6（弱）10+6（中）10+10（強）| ピヨリ値 2+2 | ヒット効果 地上：ダ 空中：ダ | ガード方向 立、屈、空

弱は横に、中は斜め上に、強は真上に移動しつつ高速回転。動作中にちがう強さのⓀボタン（弱で出した場合は中or強）を追加入力すれば、さらに2回つづけて技をくり出せる。それぞれの攻撃において、2ヒット目の攻撃判定の出現時にボタンを入力すれば、最高6ヒットさせることも可能だ。


↑精神波を両方の手から放出する。


↑上昇しながら回転して攻撃。


↑強でだせば写真の位置まで上昇。

忍術

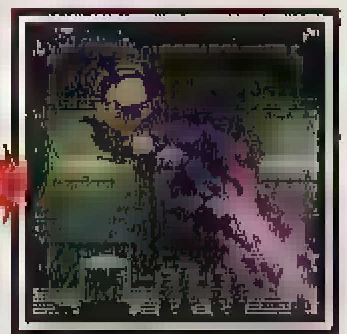
→↘↓↙←+ボタン後、方向キー+ボタン（空中でも使用可能）

攻撃値 18 | ピヨリ値 18（相手の前上、背後出現時のみ13）| ヒット効果 地上：吹ダ 空中：吹ダ | ガード方向 立、屈、空

画面上の任意の位置に瞬間移動する。出現場所は、弱Ⓟが左上、強Ⓟが右上、弱Ⓚが左下、強Ⓚが右下、中Ⓚが相手の背後、中Ⓟが同じ場所、とボタンで指定することが可能。出現後は、方向キー+ボタンで横、斜め、垂直の3方向に突進技を出せるが、ガードされると跳ね返り、大きなスキが生じる。


↑このポーズのあと、姿を消す。


↑対応するボタンの位置に出現。


↑追加入力により、突進技を出す。

インフィニティ・カウンター

ガード中に ←↙↓+Ⓟ

攻撃値 10+6 | ピヨリ値 2+2 | ヒット効果 地上：ダ 空中：ダ | ガード方向 立、屈、空

弱・サイブレイドスピンと同じようなモーションで攻撃する。かなり長い無敵時間があり、複数ヒットの技にツブされることもない。また、サイブレイドスピンと同様、違う強さのⓀボタンを追加入力することにより、最大6ヒットさせることが可能。つねに6ヒットさせるように心がけたい。


↑コマンド入力が終わると画面が暗転。


↑その直後、反撃を開始する。


↑追加入力のタイミングは比較的早め。

INFINITY SPECIAL

インフィニティスペシャル

サイロックは3つのインフィニティ・スペシャルを持つが、いずれもガードされると反撃がこわい。連続技や追いうちとして使い、確実にヒットさせていこう。

サイスラスト

⬇⬊➡+ⓅⓅⓅ（空中でも使用可能）

攻撃値 7×8（方向転換後7×8）｜ピヨリ値 0｜ヒット効果 地上：吹ダ 空中：吹ダ｜ガード方向 立、屈、空

凝縮させた精神波を体にまとい、突進する。発動時に方向キーで突進方向を指定できるうえ、途中で一度だけ方向転換が可能。また、攻撃中にⓅボタンを連打すればヒット数が増え、与えるダメージも大きくなる。なお、相手を上に吹き飛ばした場合、落下中に追いうちを狙える。



⬆このポーズのときは、まだ攻撃判定が存在しない。



⬆任意の方向にすばやく突進し、連続ヒットする。



⬆方向転換し、相手を上に吹き飛ばすことも可能。

サイメールシュトルム

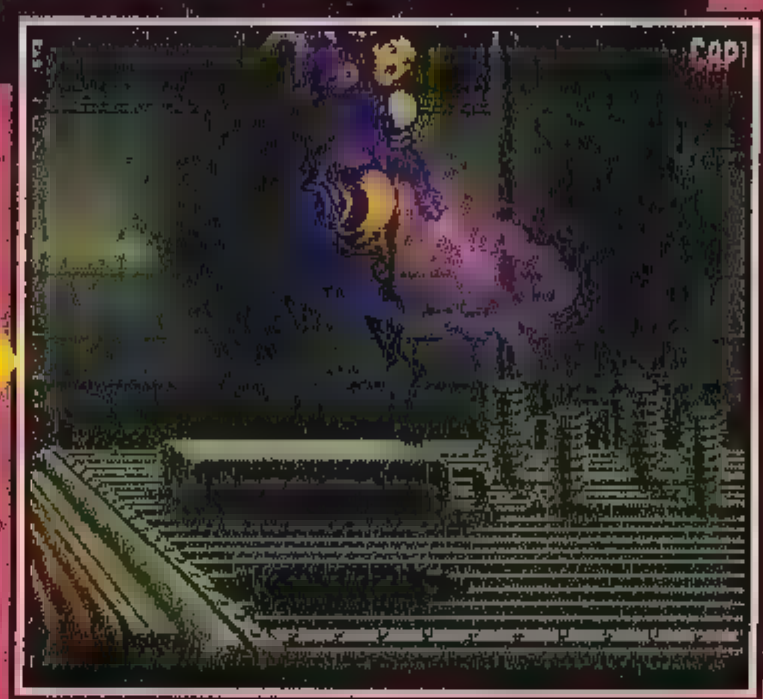
⬇⬊➡+ⓀⓀⓀ

攻撃値 （1発につき6）＋3｜ピヨリ値 0｜ヒット効果 地上：引ダ 空中：引ダ｜ガード方向 立、屈、空

サイブレイドスピンのパワーアップ版。相手を巻きこみ、ダメージを与えながら上昇する。ヒット数はボタン連打で28前後にまで増やすことが可能。しかし、ガードされた場合は、3回程度しかケズれずに上昇してしまう。下降中はこちらがスキだらけになってしまい攻撃を受けやすくなる。



⬆発動ポーズと同時に画面が暗転。



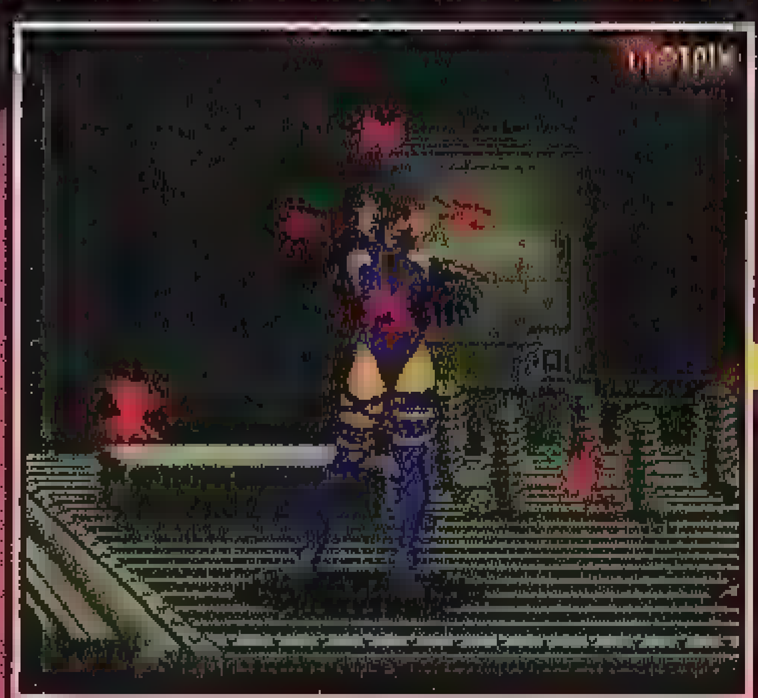
⬆そのあと高速回転して上昇する。

胡蝶隠れ

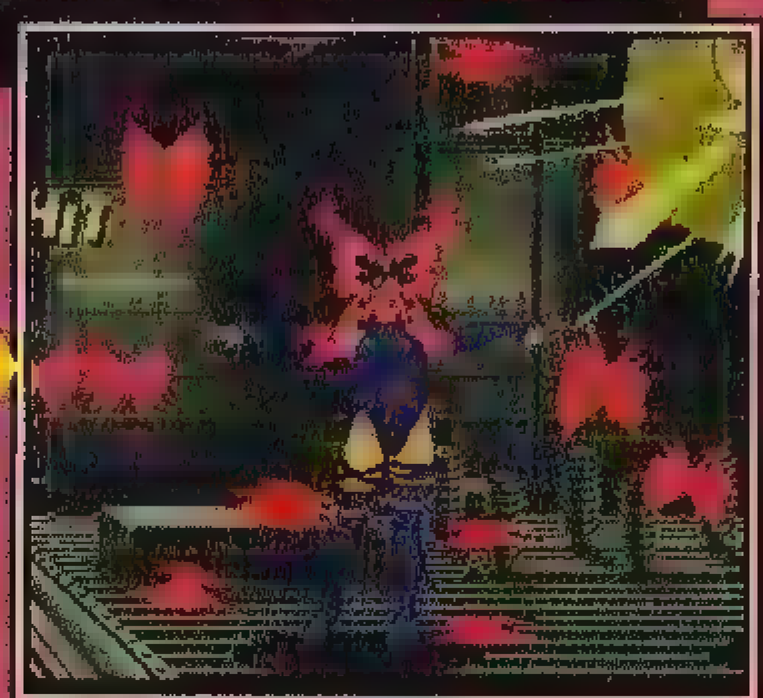
⬇⬋⬅+ⓀⓀⓀ（空中でも使用可能）

攻撃値 1発につき7｜ピヨリ値 0｜ヒット効果 地上：吹ダ 空中：吹ダ｜ガード方向 立、屈、空

蝶の形をした精神波を放出する。全方向をカバーしているので、相手を巻きこみやすく、ガードされても、相手の体力を大幅にケズれる。攻撃判定の出現が早いため連続技に組みこみやすいが、空中で使用した場合は、着地するまで行動できない。なお、最大ヒット数は22前後。



⬆頭部から精神波が広がる。



⬆無数の蝶が渦状に回転して飛んでいく。

PSYLOCKE

対2P戦攻略

個々の必殺技は決して強力ではないので、基本技、特殊技を駆使して闘うことになる。とにかくスピードでカクランし、反撃のスキを与えないようにしたい。

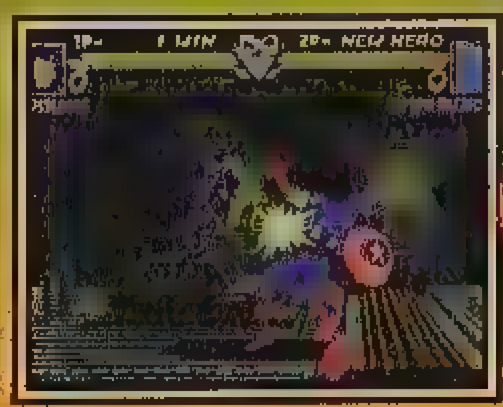
基本戦術 数々の特殊技を使いこなせ

サイロックの基本戦術は、基本技や➡十中Ⓚ、➡十強Ⓚなどでラッシュをかけ、スキあらばエリアルレイヴや投げを狙う、というもの。

➡十中Ⓚは、しゃがみ弱Ⓚをガードさせたあとに仕掛けたり、連発するなどして相手にプレッシャーをかけていく。ヒットしたら、近距離ならしゃがみ強Ⓟからエリアルレイヴにつなぎ、少し離れているときはしゃがみ強Ⓚ→弱・サイブラストの連続技を狙おう。なお、➡十中Ⓚは出ぎわをツブされやすいので、使うタイミングを読まれないように。

一方、➡十強Ⓚは相手の体をすり抜けることが可能なので、密着より少し離れた状態から仕掛けて相手のガード方向をまどわせよう。そして、しゃがみ中Ⓚやしゃがみ強Ⓟなどのエリアル開始技を当てにいくのだ。飛び道具もすり抜けられるので、ケンセイとして飛び道具を連発する相手に対しては、接近の手段として使うのもひとつの絵だ。

これらの攻撃を的確にガードする相手には、ジャンプ直後の⬆十強Ⓚ（しゃがみガード不能）でガードをくずすか、なげにいくこと。



⬆使い勝手のいい➡十中Ⓚ。サイロックのラッシュに欠かせない重要な技だ。



⬆⬆要素十強Ⓚがヒットしたら、サイブレイドスピンにつなげて連続技にする。

連続技 画面端限定コンボをぜひキメたい

【基本エリアル】 全キャラクターにキメられるのがこれ。しゃがみ中Ⓚのあと、しゃがみ強Ⓟにつなげると、相手をより高く浮かすことができる。最後の⬆要素十強Ⓚを、サイブレイドスピン（×3）、胡蝶隠れに変えれば、さらに大ダメージを与えられる。画面端であれば、下で紹介している連続技へ移行しよう。

しゃがみ中Ⓚ → しゃがみ強Ⓟ → スーパージャンプ（弱Ⓟ➡弱Ⓚ → 中Ⓟ → 中Ⓚ → ⬆要素＋強Ⓚ）



【画面端限定】 サイロックの3段ジャンプを活かした連続技。上記の基本エリアルを画面端でキメると、横方向には離れずに、相手は上へ吹き飛ぶ。下降中に左右に方向キーを入れ、なるべく相手に接近し、空中ジャンプの直後に弱Ⓟ→中Ⓚ→⬆要素十強Ⓚと追いうちしよう。すると、相手はもう一度上へ吹き飛ぶので、同じように、弱Ⓟからふたたび空中チェーンコンボをはじめるのだ。そのあとはこちらが先に着地するため、通常ジャンプ弱Ⓟ→中Ⓟ→⬆要素十強Ⓚなどでさらに追いうちが可能。

→ ジャンプ（弱Ⓟ → 中Ⓚ → ⬆要素＋強Ⓚ） → ジャンプ（弱Ⓟ➡中Ⓚ → ⬆要素＋強Ⓚ）



PSYLOCKE

応用戦術　中Ⓟ通常投げから大ダメージを与えろ！

連続技主体で攻めるのが基本だが、相手がガードを固めてきたら、迷わず投げにいこう。

使用する投げ技は、相手の着地前にさまざまな攻撃で追いうち可能な中Ⓟ通常投げ。そして追いうちには、インフィニティ・スペシャルのサイスラストがオススメだ。投げた直後にコマンド入力し、投げた方向（横）に突進すれば、着地前にヒットさせやすい。ヒット中に斜め上に方向転換して相手を浮かせれば、サイスラストが終了したところでさらに中Ⓟ→強Ⓟなどの追いうちも可能だ。インフィニティ・スペシャルが出せないなら、前方ダッシュしゃがみ中Ⓚ→サイブレイドスピン（×3）でもいい。



↑中Ⓟ通常投げは、相手が地面に落ちる前にさまざまな追いうちが可能だ。



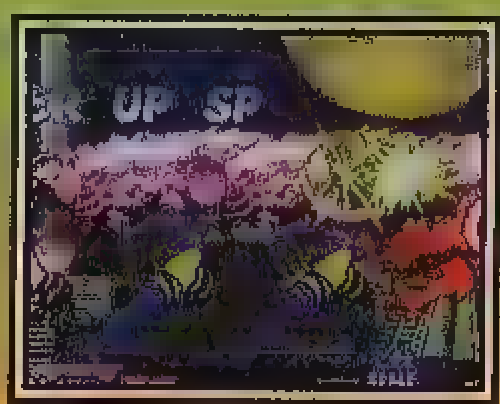
←中Ⓟ通常投げのあと、すぐにサイスラストを出してヒットさせよう。



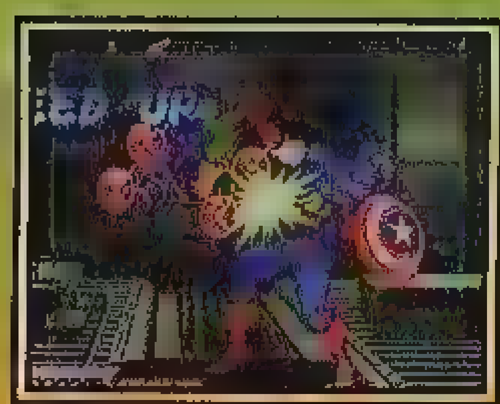
→前方ダッシュしゃがみ中Ⓚのあとは、サイメールシュトルムでもいい。

ジェムの使用法　パワーとタイムをうまく使え

サイロックにとって効果的なのが、パワージェムとタイムジェムのふたつだ。パワージェム使用中は分身がつくので、連続技がさらにキメやすくなる。一方、タイムジェムの使用中は、ダッシュや基本技、特殊技の動作が速くなり、基本戦術の有効度がさらにアップする。なかでも➡＋中Ⓚと➡＋強Ⓚは、タイムジェム使用中、極端に見切られにくくなるので、積極的に使っていきたいところだ。



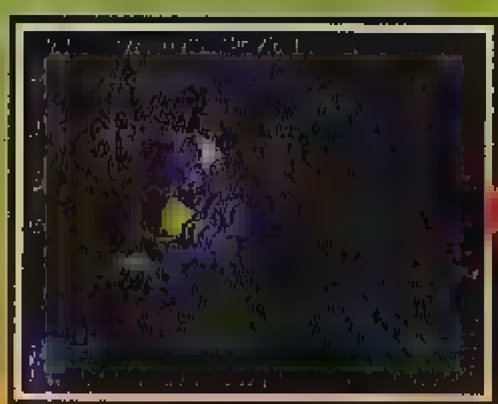
↑パワージェムを使うと連続技をキメやすくなる。気絶させるのも簡単だ。



↑タイムジェム使用中は➡＋中Ⓚが連続でヒットする。これで気絶させろ。

∞ゲージの使い道　ゲージは臨機応変に使いわけよう

サイロックのインフィニティ・スペシャルは、いずれも連続技に組みこんで使うものだ。一方、インフィニティ・カウンターは、無敵時間が長く、6ヒットさせれば大ダメージを与えられるので、利用価値が高い。よってゲージは、状況に応じて使いわけるのがベストと言える。なお、サイロックには信頼できる対空技がないので、相手が跳びこんできたら、迷わずインフィニティ・カウンターを使うこと。



↑しつような跳びこみに対しては、インフィニティ・カウンターで反撃。



↑6ヒットさせれば、与えるダメージもかなりのもの。積極的に使おう。

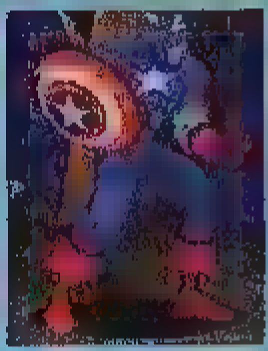
CAPTAIN AMERICA

キャプテン アメリカ

Real Name スティーブ ロジャース

MARVEL SUPER HEROES

COLOR SELECT



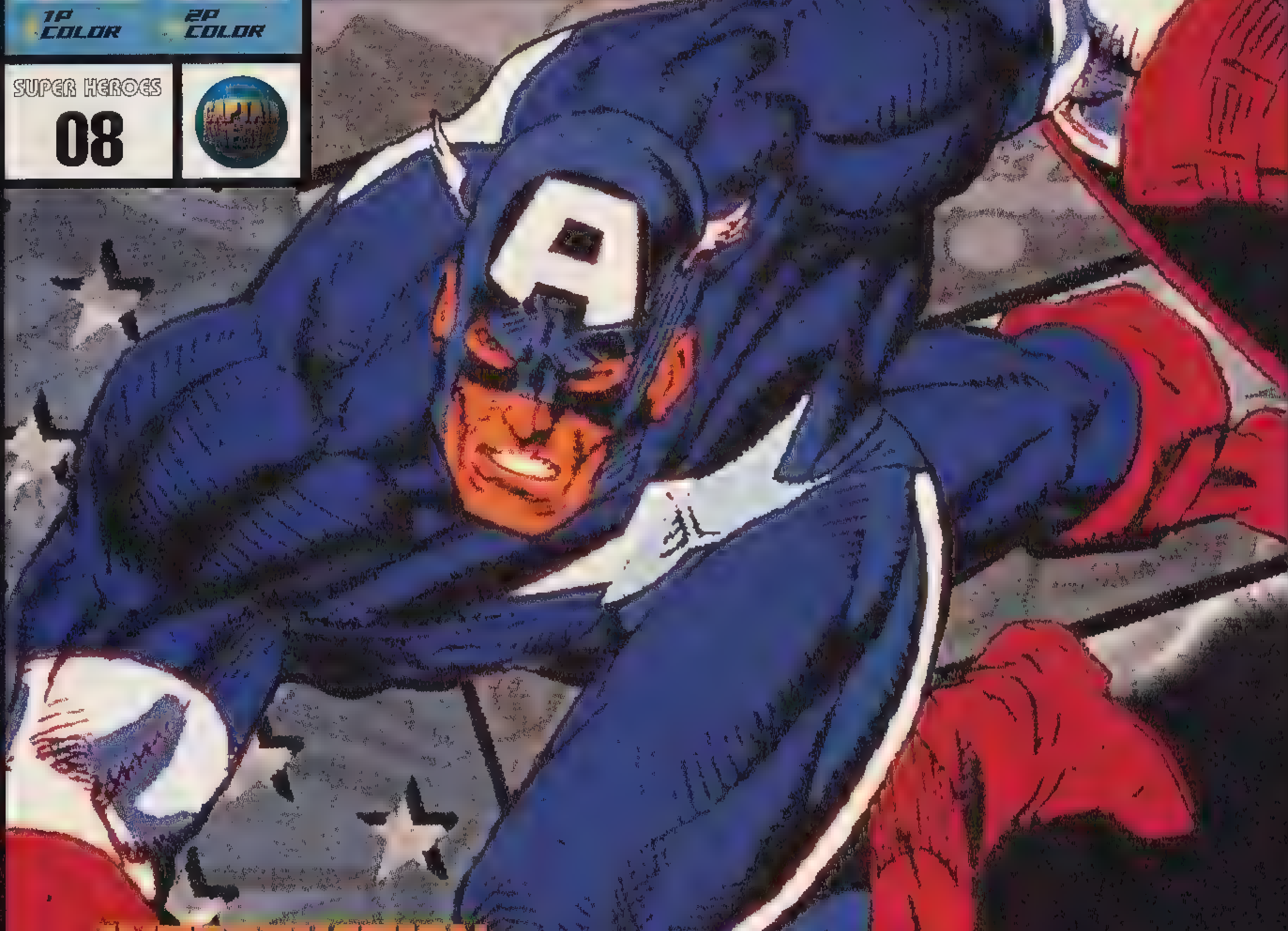
1P COLOR



2P COLOR

SUPER HEROES

08



INTRODUCTION

"アメリカの正義"を体現する伝説のスーパーヒーロー。貧しい家庭に生まれて苦しい少年時代を過ごした彼は、第二次大戦中、ナチスの横暴に怒り、自ら徴兵を志願した。ひ弱な体ながら勇猛果敢な精神を持っていたのが将軍の目に止まり、人体実験をほどこされて超人兵士として生まれ変わったのだ。どんな攻撃をも跳ね返す超合金の盾が武器。ナチスの策略にはまり戦死したものと思われていたが、北大西洋上を氷漬けになって漂流していたところを発見され、見事に復活を果たした。

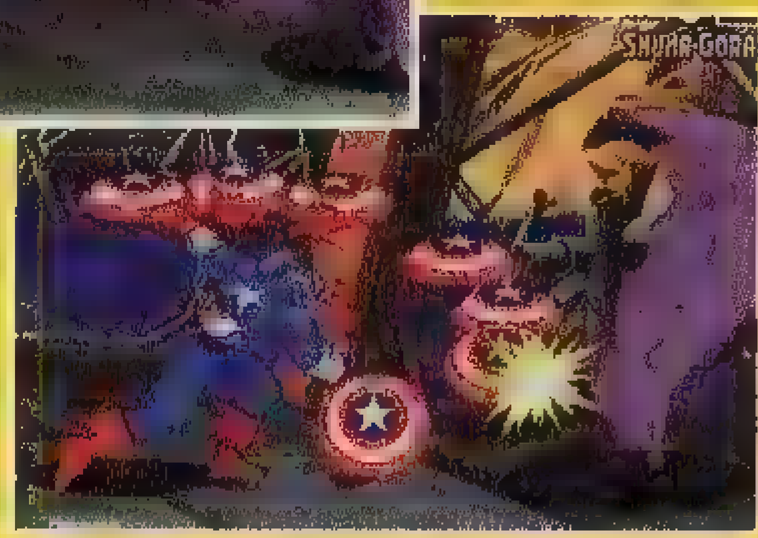
キャプテン・アメリカ解説

キャプテン・アメリカの特徴はなんといっても、米国旗をモチーフにした“盾”を使って攻撃すること。盾を持っているときは、①パンチの攻撃判定が素手より広い、②シールドスラッシュが使用可能、③チャージングスターに相手の飛び道具を消す効果がつく、というメリットがある。彼にとって盾の存在は、戦略面で非常に重要なのだ。

盾を投げつける飛び道具のシールドスラッシュは、相手に避けられてしまうと、もどってこないのが欠点。素手になると上記の利点がなくなるので、最低でも相手にガードさせるように使いたい。なお、以降のページではとくに記述のないかぎり、Ⓟ攻撃はすべて盾装備時のものとする。



⬅盾を持っているときのチャージングスターは、相手の飛び道具を消しつつ接近することが可能。



➡パンチ攻撃は、盾があるほうが、その分だけリーチが長くなる。彼にとって、盾は必要不可欠なのだ。

[ジェム]

得意ジェムはパワージェム。使用中は必殺技の特性が変化し、多段ヒットする。くわしくは84、85ページの必殺技を参照のこと。



[挑発]

画面の正面を向き、足をそろえて敬礼する。左右どちらを向いていても、あげるのはかならず右手だ。



[移動]

前方ダッシュは、前傾姿勢のまま約1画面分の距離を走る。後方ダッシュはモーションのすばやいバック転で、こちらも移動距離は約1画面分。ほかのキャラクターにくらべて、前方ダッシュの移動速度はやや遅いものの、後方ダッシュは速い部類に入る。とっさに間合いを離せるので、仕切り直したいときに便利だ。

★FORWARD

NORMAL



DASH



★BACKWARD

NORMAL

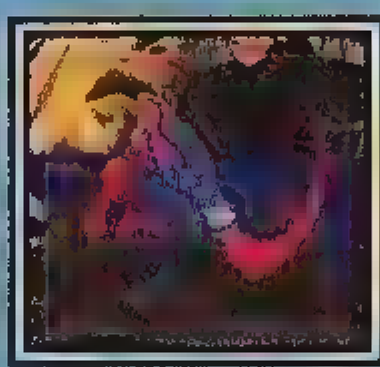


DASH



基本技（パンチ系）

盾を装備しているときの攻撃は、素手状態のときよりも使い勝手がいい。とくにジャンプ強Ⓟは、攻撃判定がかなり広いので、積極的に使っていこう。

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
立ち（盾あり）	 攻撃値 9 ピヨリ値 2 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、屈、空	 攻撃値 10 ピヨリ値 6 ヒット効果 地上：吹 空中：吹 ガード方向 立、屈、空	 攻撃値 18 ピヨリ値 4 ヒット効果 地上：吹 空中：吹 ガード方向 立、屈、空
しゃがみ（盾あり）	 攻撃値 9 ピヨリ値 2 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、屈、空	 攻撃値 12 ピヨリ値 6 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、屈、空	 攻撃値 14 ピヨリ値 12 ヒット効果 地上：吹 空中：吹 ガード方向 立、屈、空
ジャンプ（盾あり）	 攻撃値 7 ピヨリ値 0 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、空	 攻撃値 10 ピヨリ値 0 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、空	 攻撃値 14 ピヨリ値 0 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、空
立ち（盾なし）	 攻撃値 9 ピヨリ値 2 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、屈、空	 攻撃値 12 ピヨリ値 6 ヒット効果 地上：吹 空中：吹 ガード方向 立、屈、空	 攻撃値 18 ピヨリ値 12 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、屈、空
しゃがみ（盾なし）	 攻撃値 9 ピヨリ値 2 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、屈、空	 攻撃値 12 ピヨリ値 6 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、屈、空	 攻撃値 20 ピヨリ値 12 ヒット効果 地上：吹 空中：吹 ガード方向 立、屈、空
ジャンプ（盾なし）	 攻撃値 7 ピヨリ値 0 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、空	 攻撃値 10 ピヨリ値 0 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、空	 攻撃値 16 ピヨリ値 0 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、空

★特殊能力……2段ジャンプができる

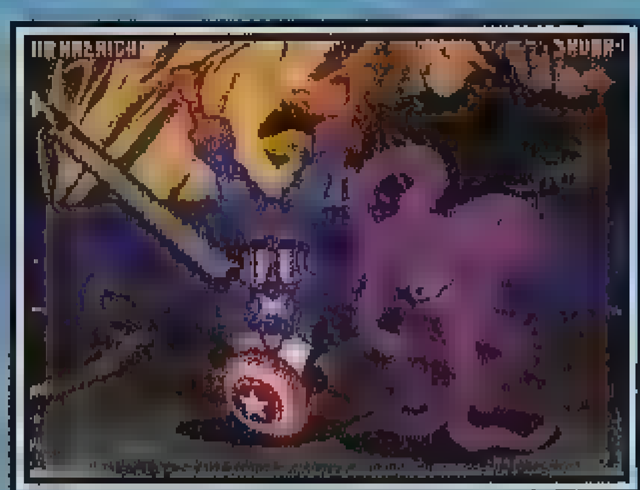
空中で⬆要素



通常ジャンプやスーパージャンプのあと、空中で再び任意の方向にジャンプできる。跳びこみの軌道を変更したいときや、緊急回避にとても便利だ。空中で基本技やシールドスラッシュを出したあとにも2段ジャンプが可能なので、エリアルレイヴを狙うときに活用したい。

★特殊能力……側転ができる

➡↘⬇↙⬅+Ⓟ

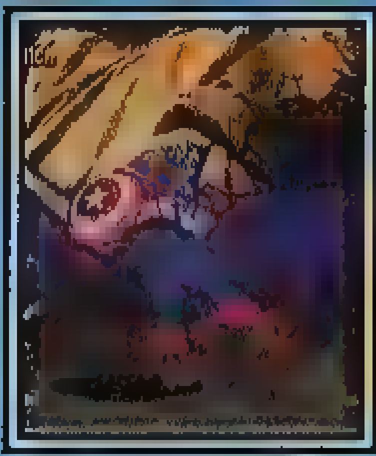


「回転しているあいだは上半分に食らい判定が存在しない」、「相手の身体をすり抜ける」というふたつの特徴を持つ特殊移動。飛び道具を回避しつつ接近したり、近距離から仕掛けて相手の背後にまわりこむことができる。ただし、動作終了後に少し硬直時間があるので注意すべし。

基本技（キック系）

おもに多用するのは、ダッシュからの追いうちに便利な立ち弱Ⓚ、連続技の起点にしやすいしゃがみ弱or中Ⓚ、跳びこみ用のジャンプ強Ⓚの4つ。

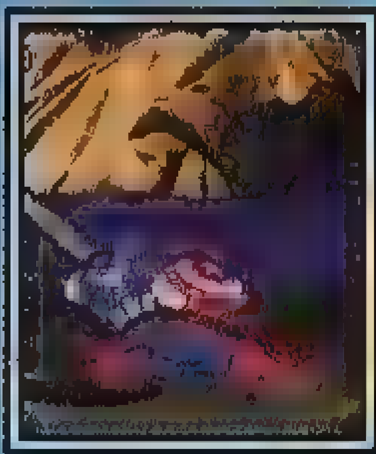
立ち





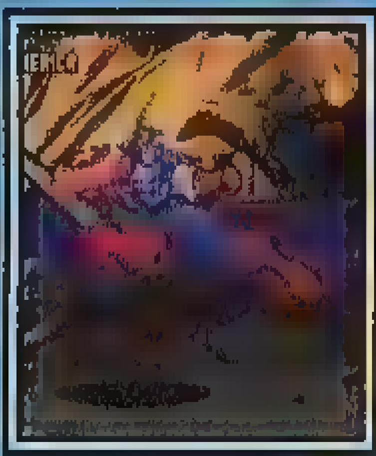
	弱キック	中キック	強キック
攻撃値	9	12	18
ピヨリ値	2	6	12
ヒット効果	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹
ガード方向	立、屈、空	立、屈、空	立、屈、空

しゃがみ


	弱キック	中キック	強キック
攻撃値	9	12	14
ピヨリ値	2	3	8
ヒット効果	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹	地上：転 空中：転
ガード方向	屈、空	屈、空	屈、空

ジャンプ


	弱キック	中キック	強キック
攻撃値	7	10	16
ピヨリ値	0	0	0
ヒット効果	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹
ガード方向	立、空	立、空	立、空

★特殊技

立ち中Ⓚ＋中Ⓚ



攻撃値	12
ピヨリ値	6
ヒット効果	地上：の 空中：吹
ガード方向	立、屈、空

立ち中Ⓚのあと、さらに中Ⓚボタンを押すと出せる。立ち中Ⓚから連続ヒットさせることも可能。

★特殊技……ジャンプ⬇＋強Ⓚ

空中で⬇要素＋強Ⓚ



攻撃値	16
ピヨリ値	0
ヒット効果	地上：の 空中：吹
ガード方向	立、空

技のモーションが短いので、強攻撃ながら低空でも攻撃判定が出現する。エリアル終了技。

★投げ技……背負い投げ

相手の近くで⬅or➡＋中Ⓟor強Ⓟ

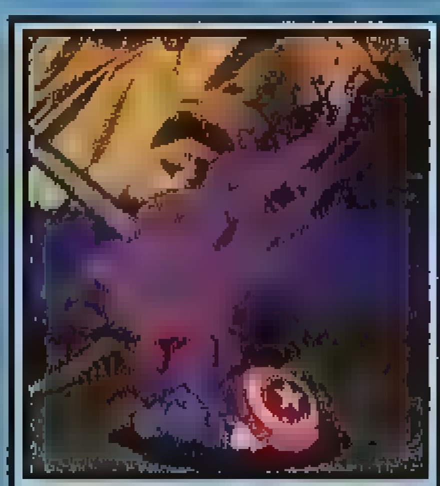


攻撃値	14（+14）
ピヨリ値	4
ヒット効果	地上：―― 空中：――
ガード方向	――

相手をつかみ上げ、後方へたたきつける。

★投げ技……キック投げ

相手の近くで⬅or➡＋中Ⓚor強Ⓚ



攻撃値	14（+14）
ピヨリ値	4
ヒット効果	地上：―― 空中：――
ガード方向	――

両足で相手を放り投げる。追いうちも可能。

★投げ技……空中投げ

空中にいるとき相手の近くで⬆以外＋中Ⓟor強Ⓟ



攻撃値	14（+14）
ピヨリ値	4
ヒット効果	地上：―― 空中：――
ガード方向	――

相手をつかみ、すばやく真下にたたきつける。

SPECIAL 必殺技

キャプテン・アメリカの必殺技は、いずれも強力だが、盾がないと性能が変化したり、使用できないものもある。それらのちがいをしっかり把握しておこう。

シールドスラッシュ

↓↘→+Ⓟ（空中でも使用可能）

盾をはずし、相手に向けて投げつける、一種の飛び道具。弱は地面すれすれで水平に、中は肩の高さで水平に、強は斜め上に、とボタンで投げる方向を選択可能。空中で使用した場合は、弱は斜め下、中は正面、強は斜め上に盾を投げる。なお、パワージェム使用中は複数ヒットするが、投げる方向は通常状態とまったく変わらない。

		地上	空中	パワージェム使用時
攻撃値	弱	16	16	地上、空中とも6×1～2
	中	12		
	強	16		
ピヨリ値		4		
ヒット効果		地上：の　空中：吹		
ガード方向		立、屈、空		



⬆地面を這うように前方へ飛ぶのは弱・シールドスラッシュ。



⬆強・シールドスラッシュは、対空技として使っていこう。

スターズ&ストライプス

→↓↘+Ⓟ

		盾あり	盾なし	パワージェム使用時
攻撃値	弱	18、14、8、6（1ヒット）	18、14、8、6（1ヒット）	4×1～5+12（最大6ヒット）
	中	22、18、12、10（1ヒット）	12、8、4、2（最大3ヒット）	4×1～7+12（最大8ヒット）
	強	26、22、18、14（1ヒット）	12、8、4、2（最大7ヒット）	4×1～8+12（最大9ヒット）
ピヨリ値	弱	4	4	1ヒットごとに2
	中	6	2	
	強	8	2	
ヒット効果		地上：吹ダ　空中：吹ダ		
ガード方向		立、屈、空		

無敵時間を持つ上方へのタックル。対空技として使用可能。ヒット時のポーズにより攻撃値がちがう。パワージェム使用時は軌道、ヒット数が変化する。



⬆低い姿勢で身がまえ、斜め上にタックルする。



⬆パワージェム使用中は2～3回連続で攻撃。

チャージングスター

←↙↓↘→+Ⓚ

		通常	パワージェム使用時
攻撃値	弱	6+12	7×4
	中	8+14	7×6
	強	12+16	7×8
ピヨリ値	弱	2+2	1ヒットごとに2
	中	4+2	
	強	6+2	
ヒット効果		地上：吹　空中：吹	
ガード方向		立、屈、空	

前傾姿勢のままで高速突進。攻撃判定の出現が早く、基本技をキャンセルして出せば、連続技として成立する。盾を持っているときは、相手の飛び道具を無効化しつつ前進できるのが特徴。



⬆コマンドを入力すると、姿勢を低くする。



⬆盾を前方にかまえて突進。スピードは速い。



⬆パワージェム使用中は、衝撃波が発生する。

インフィニティ・カウンター

ガード中に ⬅⬋⬇+Ⓟ

攻撃値 12 | ピヨリ値 2 | ヒット効果 地上：吹ダ 空中：吹ダ | ガード方向 立、屈、空

弱・スターズ&ストライプスと同じく肩口からぶつかる。無敵時間は発動ポーズから下降する直前までとかなり長く、ダメージも大きいので利用価値は高い。しかし、遠距離からのリーチの長い技に対して使用すると、攻撃が届かないこともある。ヒットしなかった場合は大きなスキができるため、相手の跳びこみや近距離からの攻撃に対して使おう。なお、パワージェム使用時の変化はない。



⬆ガードの硬直をキャンセルし、弱・スターズ&ストライプスと同じ技をくり出す。与えるダメージはかなり大きい。



⬆リーチの長い技に対して出してしまうと、空振りしてしまい、相手に大きなスキを見せることに。

INFINITY SPECIAL インフィニティスペシャル

単体で仕掛けても、対2P戦ではほとんどガードされてしまう。しかし、全インフィニティ・スペシャルのなかでも攻撃力は高いほうなので、ぜひキメたい。

ファイナルジャスティス

⬇⬊➡+ⓅⓅⓅ

攻撃値 7+6×7+25+25 | ピヨリ値 0 | ヒット効果 地上：たダ 空中：たダ | ガード方向 立、屈、空

コマンドが完成すると、相手に向かって突進。ヒットしたら相手を吹き飛ばし、落下してきたところへパンチやキックをたたきこむ。その後、再度相手を上空に投げ飛ばして自分もジャンプ。空中でキャッチして、最後に地面へたたきつける。

ヒットすれば強力だが、突進時には食らい判定も残っているので、相手の技にツブされやすく、遠距離で出しても、まずガードされてしまう。よって単独ではなく、連続技や追いうちとして使っていくのが、リスクも少なく確実だ。



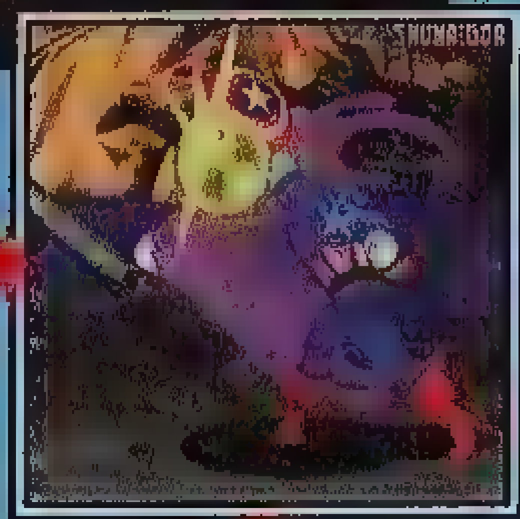
⬆発動のポーズをとる。



⬆相手に向かって突進。



⬆上へと吹き飛ばす。



⬆落ちてきたところへ攻撃。



⬆パンチ、キックの連打。



⬆相手を放り投げる。



⬆そのあとに空中でキャッチ。



⬆地面にたたきつける。

対2P戦攻略

基本技、必殺技の攻撃力が高いので、少ない手数で相手をKOすることが可能。連続技狙いのラッシュで相手にプレッシャーをかけていくのだ。

基本戦術　跳びこみからラッシュをかけろ！

攻撃判定が大きいジャンプ強Ⓟで跳びこみ、着地後の基本技→必殺技の連係でラッシュをかけるのが、キャプテン・アメリカの攻めの基本だ。

オススメなのは、ジャンプ強Ⓟ→立ちガード不能のしゃがみ弱Ⓚor中Ⓚ→弱・シールドスラッシュという連係。ヒット時は連続技としても成立するのが利点だ。ただ、いつも同じように跳びこんでいてはガードの固い相手には通用しない。跳びこみを前方ジャンプ強Ⓟ→強Ⓚの空中チェーンコンボにしてみたり、弱・シールドスラッシュを側転にするなど、毎回連係に変化をつけていきたい。なお、ラッシュの起点となるジャンプ強Ⓟはめくりで当ててもいいが、めくりのあとは間合いが離れやすいため、着地後は忘れずにダッシュで接近すること。

特殊能力の側転は、近距離で仕掛ければ相手の背後にまわれる。しゃがみ弱Ⓚor中Ⓚをキャンセルして出し、相手のガードを揺さぶろう。側転後は、Ⓚ通常投げ→ダッシュ立ち弱Ⓚや、しゃがみ弱Ⓚ→立ち中Ⓟ→エリアルレイヴ、しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→弱・シールドスラッシュなどの連続技を狙え。



↑前方ジャンプ強Ⓟはジャンプの頂点付近で使い、そのまま強Ⓚにつなげる。



↑足払いをキャンセルして側転を出すのもひとつの手。相手をカクランしよう。

連続技　地上の連続技も強力！

【基本連続技】 基本戦術でも紹介している、前方ジャンプ強Ⓟからの基本的な連続技。着地後に前方ダッシュすることで、身体の小さいキャラクターにもキマる。最後の弱・シールドスラッシュは、ダウン回避されるとヒットしないので、しゃがみ強Ⓚを立ち強Ⓚに変更してもいい。



【基本エリアル】 基本的なエリアルレイヴ（立ち中Ⓟ→スーパージャンプ弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ）を画面端でキメた場合は、さらに強Ⓟ→強Ⓚと追いうちできる。また、2回目の強Ⓚのあとは、こちらが先に着地するので、通常ジャンプ弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓚ→強Ⓟ→着地して通常ジャンプ弱Ⓟ……と永久コンボに発展させることも可能だ。難度は高いが、ぜひ狙ってみよう。なお、盾を持っていないときのエリアルレイヴは、立ち中Ⓟ→スーパージャンプ弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓚ→⬇+強Ⓚがいいだろう。



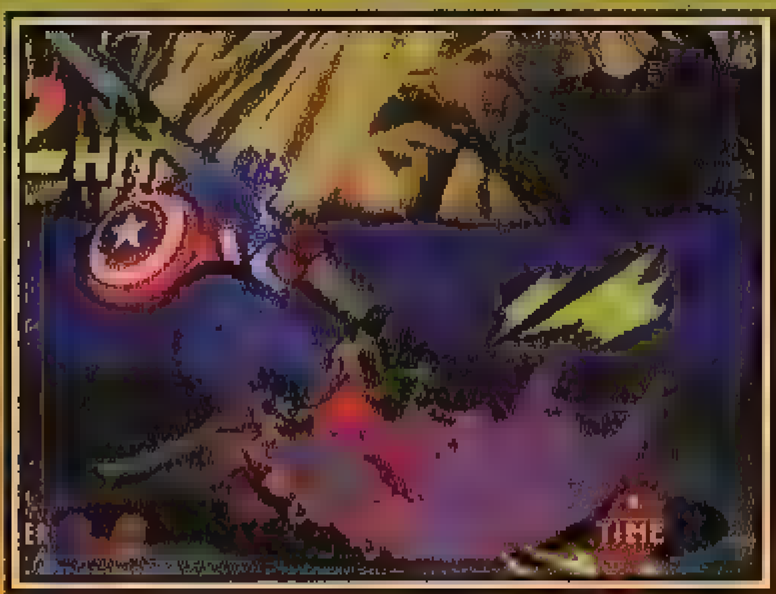
CAPTAIN AMERICA

応用戦術　守勢から反撃！　大ダメージを狙え

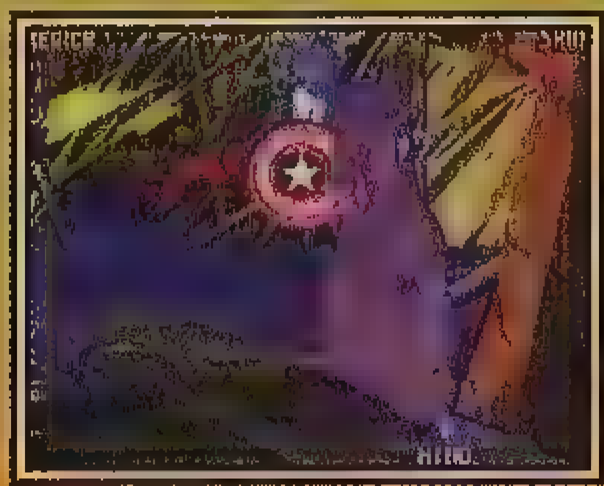
相手の跳びこみは、弱スターズ＆ストライプスで迎撃する。引きつけて当てると与えるダメージが大きいうえ、ヒットしたときにダウン回避されなければ、ダッシュ立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓟ→エリアルレイヴと追いうちできる（体重の重いキャラクターはダッシュ立ち弱Ⓚが間に合わないことが多い）。

空中ガードを固めて跳びこんでくる相手には、空中投げの入力をかねた、前方ジャンプ直後の中Ⓟで対処する。空中投げが失敗したときのことを考え、フォローに中Ⓚ→強Ⓟを入力しておこう。

なお、相手の地上＆ダッシュ攻撃は、インフィニティ・カウンターで迎撃すること。



↑弱・スターズ＆ストライプス後は、前方ダッシュ立ち弱Ⓚからの追いうちを狙おう。



←空中ガードを固めて跳びこんでくることが多い相手には、空中投げだ。



→相手のダッシュ攻撃には、インフィニティ・カウンターで対処しよう。

ジェムの使用法　得意ジェムはやっぱりほしい

パワージェム使用中は、必殺技の性能が変化し、すべて複数ヒット技となる。なかでも地上の弱or中・シールドスラッシュと空中の弱・シールドスラッシュが、技の前後のスキが短く使いやすい。このふたつはガードされても反撃を受けにくく、相手の体力をかなりケズることが可能。逆に、1回のコマンド入力で複数回攻撃してしまうスターズ＆ストライプスは、ガードされたときのスキが大きいので注意。



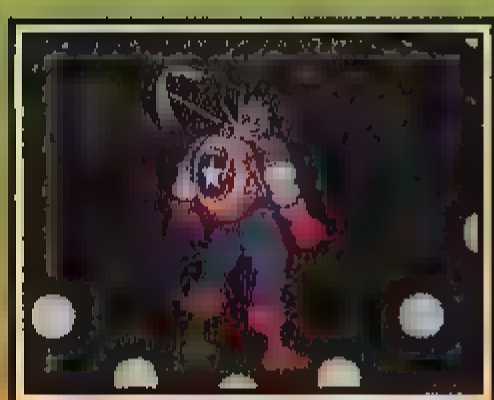
↑パワージェムの使用中は、シールドスラッシュの動作がすばやくなるのだ。



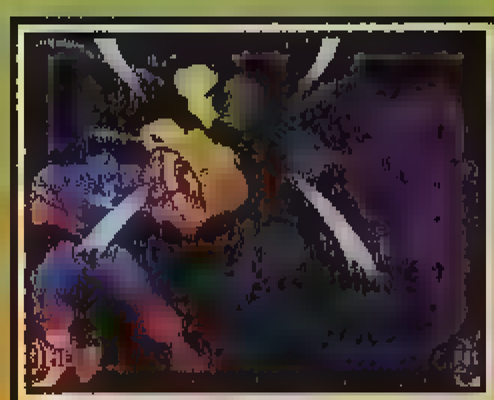
↑スターズ＆ストライプスは、相手の跳びこみをつぶす対空技としては使い勝手がいい。

∞ゲージの使い道　ファイナルジャスティスは追いうちに！

インフィニティ・スペシャルのファイナルジャスティスは、単独で出してもまずガードされ、反撃を受けてしまう。よって、近距離で立ち強Ⓚにキャンセルをかけて連続技にするか、Ⓚ通常投げで相手を浮かせたあとの追いうちに使用すること。一方、インフィニティ・カウンターは、与えるダメージがかなり大きく、スキも少ないので積極的に狙っていきたい。ゲージのストックをすべてこちらにまわしてもかまわない。



↑Ⓚ通常投げのあとならば、ファイナルジャスティスが確実にキメられる。



↑攻めこまれたときにゲージのストックがあれば、迷わずインフィニティ・カウンターだ。

SUPER HEROES 09

SHUMA-GORATH

シュマゴラス

Real Name：



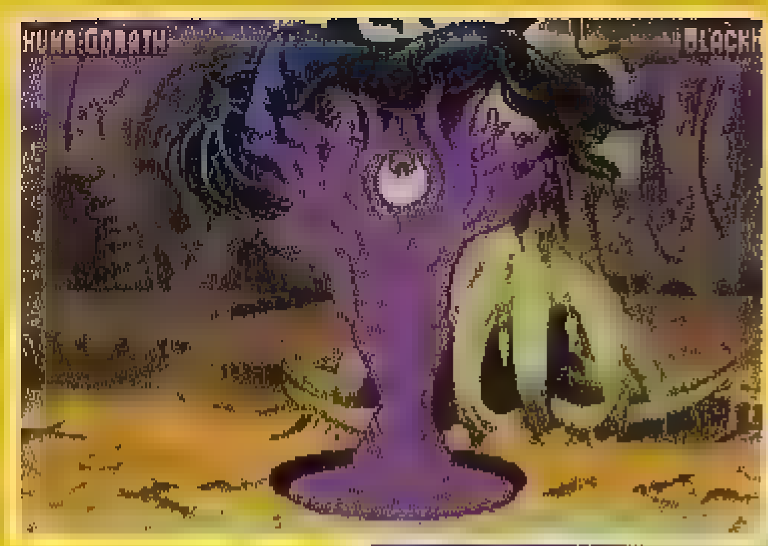
INTRODUCTION

異次元の反宇宙空間に生まれた、破壊と混沌の神。この世の秩序を破壊し混沌をもたらすために、地球をはじめ数多くの惑星を支配したのち、長い眠りについたと言われている。彼（？）がいったい何のために混沌を望み、世界征服を企むのか。その本当の理由を知るものは誰もいない。ただひとつ言えることは、破壊をつづけること、それ自体がシュマゴラスを満足させているということである。サノスの暴君に対抗して宇宙の全生命体を抹殺するために復活したのだろうか？

シュマゴラス解説

ミスティックステアで相手の体力をケズりつつ、エリアルレイヴを狙っていき、インフィニティ・ゲージがタマったら、カオスディメンジョンからのエリアルレイヴで一気に相手の体力を奪う。これが、シュマゴラスの黄金パターンだ。

その体型からか、基本技は視覚的に奇異なものが多い。必殺技はディバイタリゼーションをのぞいてタメ技ばかり。使いこなすには慣れが必要だが、基本技の用途や、タメながらの闘いかたを覚えればかなりの強さを発揮する。しゃがみガード不能の中or強・ミスティックスマッシュや、コマンド投げのディバイタリゼーションも、相手にとってはイヤな攻撃だ。相手にまとわりつきながら闘おう。



←カオスディメンジョンをはじめ、投げや必殺技使用時は、体がさまざまな形状に変化する。



→登場シーンでは、次元の穴(?)から姿を現すシュマゴラス。カオスディメンジョン後も同様だ。

[ジェム]

得意ジェムはタイムジェム。使用中にこちらの攻撃を食らった相手は、一定時間身動きできない石化状態にされてしまう。



[挑発]

2本の触手で腕を組むような動作をしたあと、前方に向かって流し目を送る。前後のスキは比較的、少なめ。



[移動]

通常は3本の触手を使って移動する。前進・後退ともに同じ動作で、移動速度は遅い。ダッシュは前方、後方で形態が異なり、前方ダッシュは6本の触手を使って高速に移動する。このとき、姿勢が低くなるのが利点だ。後方ダッシュは眼球だけを残して地中を移動。移動中は完全無敵だが、出現時にスキができる。

★FORWARD

NORMAL



DASH



★BACKWARD

NORMAL



DASH



SHUMA-GORATH

基本技（パンチ系）

個性的な基本技がそろっているシュマゴラス。もっとも重宝するのはリーチの長い立ち弱Ⓟだろう。また、強Ⓟ攻撃はいずれも相手の攻撃をツブしやすい。

立ち





	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
攻撃値	8	10	14
ピヨリ値	2	6	12
ヒット効果	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹	地上：吹 空中：吹
ガード方向	立、屈、空	立、屈、空	立、屈、空

しゃがみ

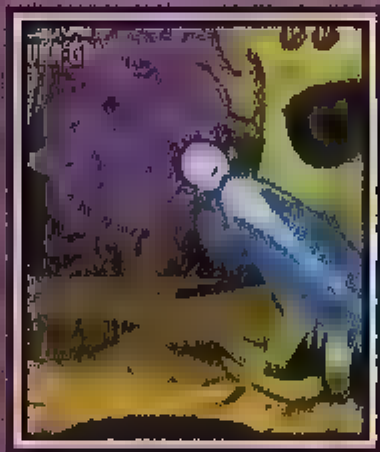




	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
攻撃値	8	6+4	14
ピヨリ値	2	4+3	12
ヒット効果	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹	地上：吹 空中：吹
ガード方向	立、屈、空	立、屈、空	立、屈、空

ジャンプ

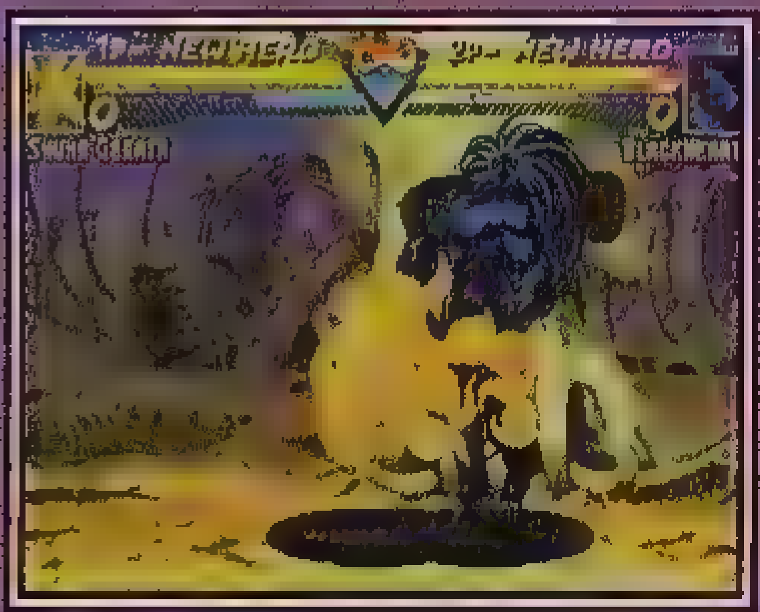
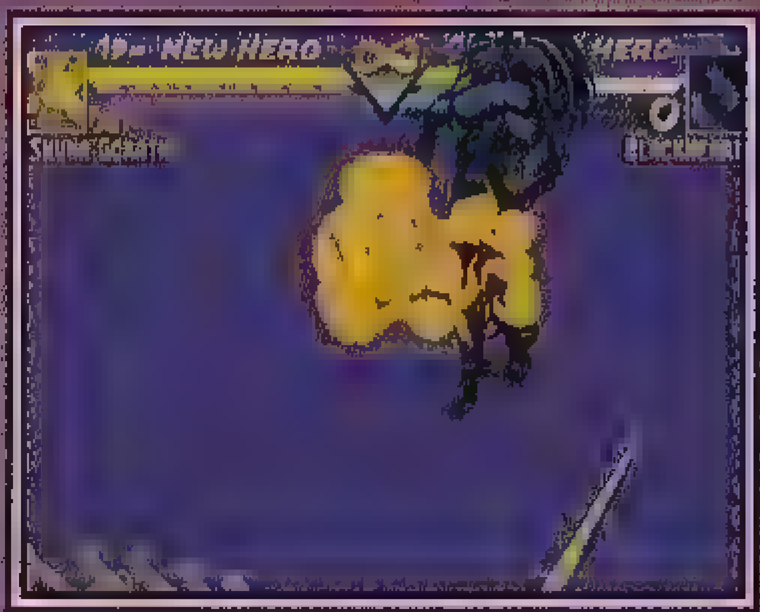




	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
攻撃値	8	10	14
ピヨリ値	0	0	0
ヒット効果	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹	地上：吹 空中：吹
ガード方向	立、空	立、空	立、空

★特殊能力 …… 生命力吸収

相手の近くで ⬅or➡+中Ⓚor強Ⓚ
または空中にいるとき相手の近くで ⬆以外＋中Ⓚor強Ⓚ

攻撃値	5×5
ピヨリ値	0
ヒット効果	地上：体　空中：体
ガード方向	――
回復量	2×5

相手をつかみ、5回にわたってダメージを与え、自分の体力として吸収する。相手に与えるダメージと、体力の回復量はつねに一定。使用できる状況は通常の投げ技と同じで、ガード硬直中の相手をつかむことはできない。便宜上、以降はⓀ通常投げ（もしくはⓀ空中投げ）と表記する。

★特殊技

空中で ⬆要素＋強Ⓟ



攻撃値	14
ピヨリ値	12
ヒット効果	地上：吹 空中：吹
ガード方向	立、空

ジャンプ強Ⓟのビームを上方に発射する。攻撃判定が高い位置に出るため、地上の相手には当てづらい。

★特殊技

空中（一定高度以上）で ⬇要素＋中Ⓚ



攻撃値	10
ピヨリ値	6
ヒット効果	地上：転 空中：転
ガード方向	立、空

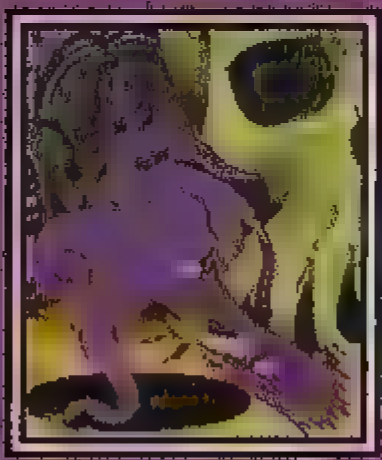
石化したあと、真下に向かって落下攻撃をする。ガードされると、ほぼ確実に反撃されるのがネック。

基本技（キック系）

立ちガード不可のしゃがみ中Ⓚや、リーチの長い立ち強Ⓚなど、使い勝手のいいものが多いが、フォロースルーが長く、ガードされると反撃を食らうことも。

立ち

弱キック



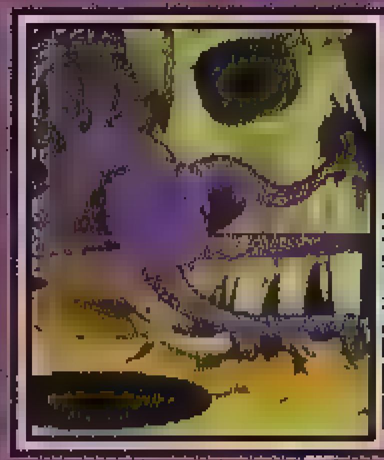
攻撃値 8
ピヨリ値 2
ヒット効果 地上：の 空中：吹
ガード方向 立、屈、空

中キック



攻撃値 10
ピヨリ値 6
ヒット効果 地上：吹 空中：吹
ガード方向 立、屈、空

強キック



攻撃値 5×6
ピヨリ値 2×6
ヒット効果 地上：吹 空中：吹
ガード方向 立、屈、空

しゃがみ

弱キック



攻撃値 8
ピヨリ値 2
ヒット効果 地上：の 空中：吹
ガード方向 屈、空

中キック



攻撃値 9
ピヨリ値 3
ヒット効果 地上：吹 空中：吹
ガード方向 屈、空

強キック



攻撃値 12
ピヨリ値 8
ヒット効果 地上：吹 空中：吹
ガード方向 立、屈、空

ジャンプ

弱キック



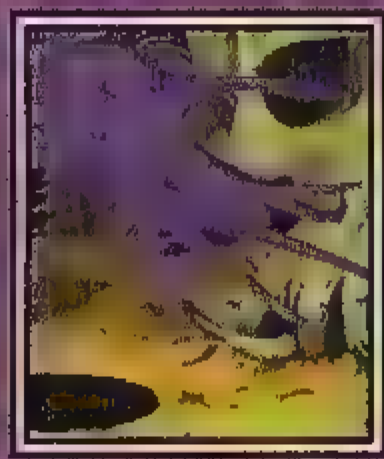
攻撃値 8
ピヨリ値 0
ヒット効果 地上：の 空中：吹
ガード方向 立、空

中キック



攻撃値 10
ピヨリ値 0
ヒット効果 地上：の 空中：吹
ガード方向 立、空

強キック



攻撃値 14
ピヨリ値 0
ヒット効果 地上：の 空中：吹
ガード方向 立、空

★投げ技 かみつき投げ

相手の近くで ⬅or➡+中Ⓟor強Ⓟ



攻撃値 14（＋14）
ピヨリ値 0
ヒット効果 地上：―― 空中：――
ガード方向 ――

大きな口（？）で相手を背面へ投げ飛ばす。相手が受け身orダウン回避をしなければ、ダッシュ立ち中Ⓟ→立ち中Ⓚなどで追いうちをキメることが可能。

★投げ技 空中投げ

空中にいるとき相手の近くで⬆以外+中Ⓟor強Ⓟ



攻撃値 14（＋14）
ピヨリ値 0
ヒット効果 地上：―― 空中：――
ガード方向 ――

空中で相手をつかみ、地面にたたきつける。通常ジャンプ時は、立ち中Ⓟ→立ち中Ⓚで、スーパージャンプ中ならば、⬇要素＋中Ⓚで追いうちするといい。

SHUMA-GORATH

必殺技

ディバイタリゼーション以外の必殺技がタメ技なので、いかにタメを維持するかが課題となる。つねにタメながら闘うように心掛けよう。

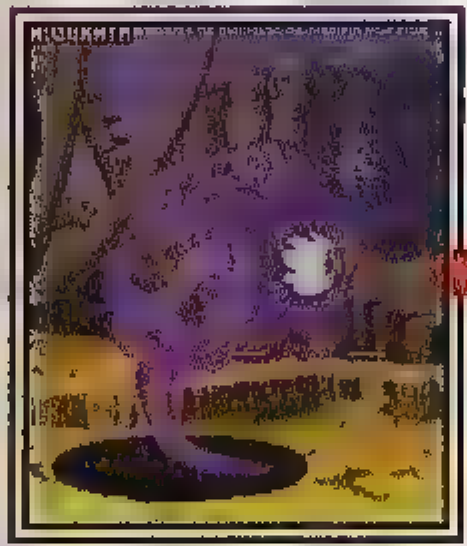
SHUMA-GORATH

ミスティックステア

⬅タメ➡＋Ⓟ

攻撃値　4×6｜ピヨリ値　2×6　ヒット効果　地上：の　空中：吹　ガード方向　立、屈、空

6個の眼球を発射する飛び道具。弾の攻撃判定が縦方向に広く、至近距離から出せば、回避されにくい(射出後のスキが大きいため、反撃を食らうおそれはある)。弱中強の順で眼球の飛行速度が速くなる。相手に当たれば最大6ヒットするが、飛び道具とぶつかり合うと、その飛び道具が単体であっても、すべて相殺されてしまう。



⬆コマンドが完成した瞬間に、シュマゴラスの目が大きく見開かれる。



⬆すると、シュマゴラスの目を取りかこむように、6つの眼球が出現する。



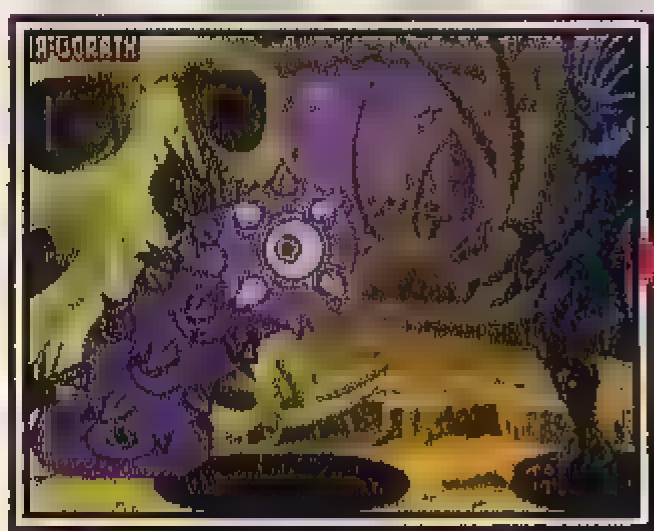
⬆6つの眼球が回転しながら、前方へ飛んでいく。射出後のスキは大きい。

ミスティックスマッシュ

⬅タメ➡＋Ⓚ（空中でも使用可能）

攻撃値　7×4＋10｜ピヨリ値　2×5｜ヒット効果　地上：の×4＋吹ダ　空中：吹×4＋吹ダ　ガード方向　立、空（弱のみ立、屈、空）

自分の体をトゲのついたボール状に変型させ、放物線を描いて飛んでいく突進技。中or強で出したときは、しゃがみガード不可なのが大きな特徴。ヒットor空振りした場合は放物線の軌道が変化しないが、ガードされるとバウンドして相手の目の前に着地するため、致命的な反撃を受けてしまう。また、空中でも使用可能で、空中で出した場合はその場から放物線状に落下する。



⬆弱中強で軌道が異なる。ダウン回避されなければ、つづけざまに追いうちをキメることが可能。



⬆ガードされると、無防備な状態で相手の前に落下してしまう。空振りした場合よりも、硬直時間が長い。

ディバイタリゼーション

相手の近くで➡↘⬇↙⬅＋Ⓚ

攻撃値　13＋13＋17　ピヨリ値　0｜ヒット効果　地上：——　空中：——｜ガード方向　——

相手を空中に持ち上げておいて下へ投げ捨てる→相手が地面にたたきつけられる→倒れている相手に対して上空から追いうちを仕掛ける、の3つが1セットになったコマンド投げ。投げ間合いが非常に広いうえに、ふりほどきや受け身ができない。また、つかみ判定が長時間出現しているなど、多くの利点を持つ投げ技である。



⬆自分の体をゼリー状に変型させて、相手をつかみにかかる。



⬆相手をつかんだまま上空高く持ち上げ、地面に向かって投げ捨てる。



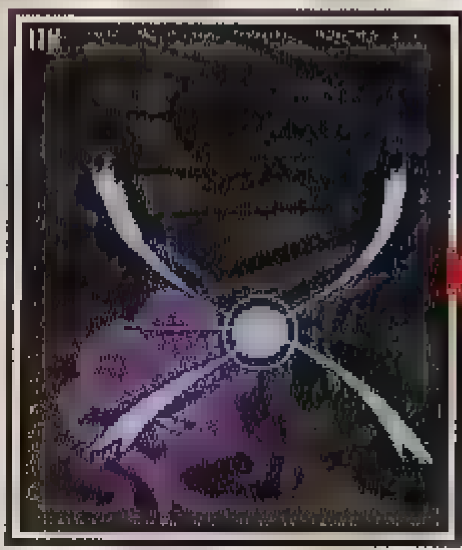
⬆最後に追いうち攻撃を追加。このとき相手がジェムを落とすこともある。

インフィニティ・カウンター

ガード中に ⬅⬋⬇+Ⓟ

攻撃値　7×4+10 | ピヨリ値　2×5 | ヒット効果　地上：の×4+吹ダ　空中：吹×4+吹ダ | ガード方向　立、屈、空

　弱・ミスティックスマッシュと同じグラフィック（軌道も同じ）で攻撃する。しかし、技が発動してから、放物線軌道の落下途中まで完全無敵と使い勝手がいい。インフィニティ・カウンターとしての性能は高いほうだが、リーチの長い技へ対してうかつに仕掛けてしまうと、1〜2発しかヒットせず、残りの攻撃が相手に届かないので注意。



⬆カウンターがキマるとミスティックスマッシュの出ぎわのポーズを取る。



⬆無敵時間以外は、弱・ミスティックスマッシュのものとまったく変わらない。



⬆攻撃がキマったあとは、放物線を描いて残像を残しながら着地する。

SHUMA-GORATH

INFINITY SPECIAL インフィニティスペシャル

シュマゴラスのインフィニティ・スペシャルは、全キャラクター中、もっとも攻撃力が高いのが魅力。しかし、確実にキメるには、それなりの技量が必要だ。

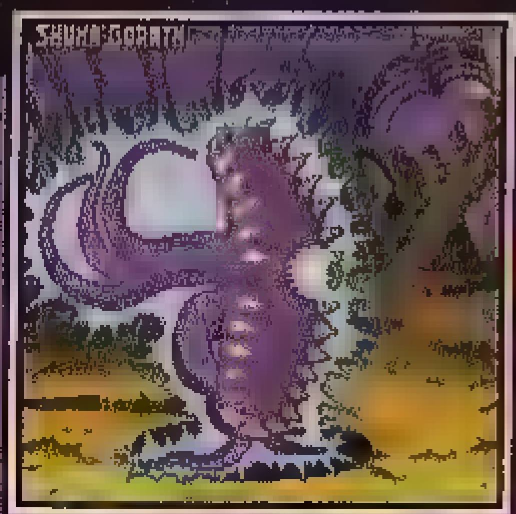
カオスディメンジョン

⬇⬊➡+ⓅⓅⓅ後、相手の近くで中or強攻撃

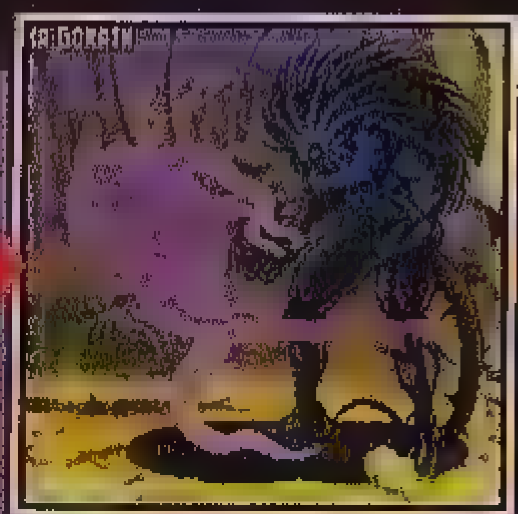
攻撃値　8（変身時）+26+26 | ピヨリ値　12

ヒット効果　地上：――（変身時のみ吹）　空中：――（変身時のみ吹） | ガード方向　――（変身時のみ立、空）

　攻撃判定＆無敵時間が存在する変身ポーズをキメたあと、体が白く光りはじめる（＝変身）。変身後は中or強攻撃が専用グラフィックの触手を伸ばすものに変化する。この触手はガード不能で、相手に届きさえすれば投げ技であるカオスディメンジョンへと移行する。地上にいる相手を空中からつかむことも可能だ。ただし、触手が相手の攻撃と相打ちの場合にはカオスディメンジョンは発動しない。なお、一定時間が経過するか、相手をつかむと変身が解けてしまう。



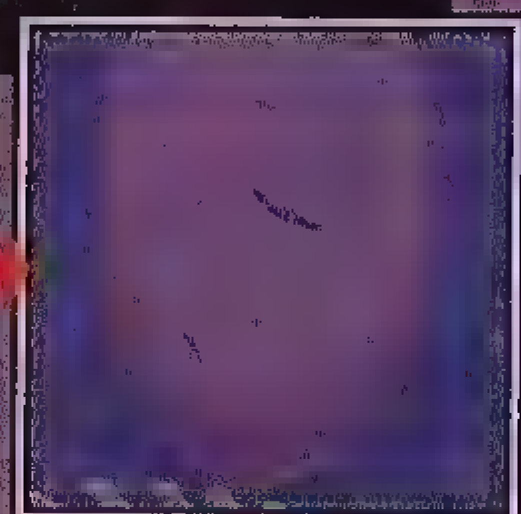
⬆口を大きく開けて変身。



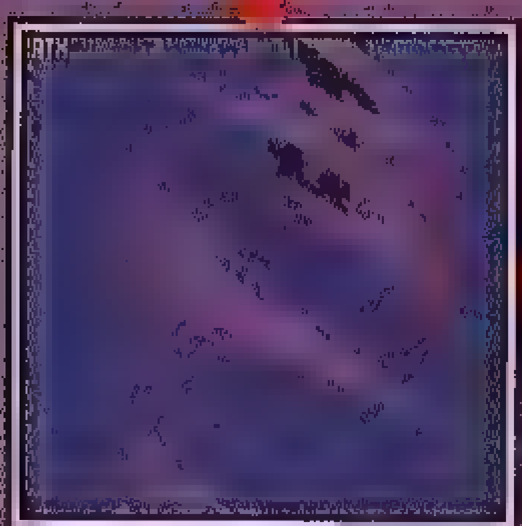
⬆触手で相手をつかまえる。



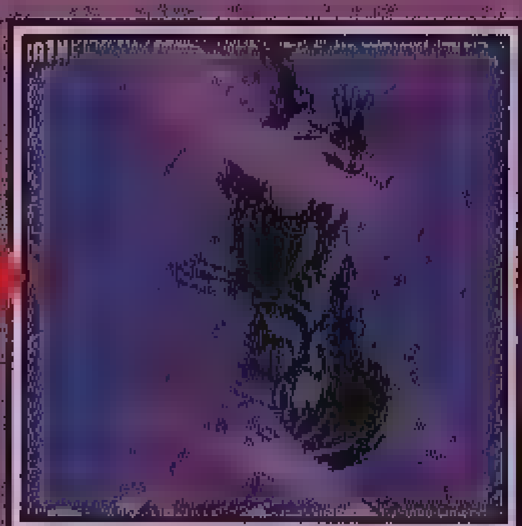
⬆球状に変化して上昇。



⬆さらに体を変型させる。



⬆相手がふたたび上昇する。



⬆上空から相手のみ落下。



⬆次元の入口が開く。



⬆シュマゴラスが帰還。

対2P戦攻略

序盤はミスティックステア、コマンド投げなどで、相手にプレッシャーをかけつつ、インフィニティ・ゲージをタメよう。最終目標はカオスディメンジョンだ。

SHUMA-GORATH

基本戦術　ミスティックステアを使いこなせるかがカギ

ミスティックステアは射出後のスキが大きく、遠距離戦では使いづらい。跳びこみ攻撃→基本技→強・ミスティックステアといった連係で最低でも相手にガードさせることを心がけよう。

跳びこみはジャンプ中Ⓟ→中Ⓚの空中チェーンコンボが基本。どちらかの攻撃がヒットした場合は、立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓚからエリアルレイヴをキメて、ガードされた場合は基本技→ミスティックステアの連係で相手の体力をケズる。空中チェーンコンボ後はしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→立ちorしゃがみ弱Ⓚ→強・ミスティックステアがベストだが、乱発してミスティックステアを読まれないよう、ときにはふたたび跳びこみにいったり、ディバイタリゼーションを狙ったりして、相手をカクランしていきたい。

こちらの跳びこみを迎撃しようとする相手には、ジャンプ強Ⓟが有効。リーチが長く、ビームには食らい判定がないため、相手の迎撃をツブしやすい。

また、ジャンプの下をくぐられたときは、ジャンプ中Ⓚで対処しよう。攻撃判定が前後にあるため、自分の後方の相手にも攻撃できるのだ。



←ミスティックステアを撃つときは、これくらいの間合いがベストだ。



→タイミングと位置関係しだいで、スパイダースティングもツブせる。

連続技　画面端では大ダメージが期待できる

【基本エリアル】 全キャラに対応できるもっともオーソドックスなエリアルレイヴ。最後の⬆要素＋強Ⓟは Ⓟ（Ⓚ）空中投げでも代用できる。タイミングがキチンと合っていれば、投げもヒット数に加算されるぞ。また、仕掛けた場所が画面端であれば下で紹介しているエリアルレイヴに移行することも可能だ。

立ち中Ⓚ → スーパージャンプ【弱Ⓟ → 弱Ⓚ → 中Ⓟ → 中Ⓚ → ⬆要素＋強Ⓟ】



【画面端限定】『基本エリアル』で紹介したエリアルレイヴのあとに、追加でキメることができる。⬆要素＋強Ⓟをヒットさせ、吹き飛びダウン中の相手が落下してきたところに中Ⓟ→中Ⓚ→⬆要素＋強Ⓟでさらに、上へ吹き飛ばす。シュマゴラスはそのまま着地するので、通常ジャンプして中Ⓟ→中Ⓚでさらにダメージを与えよう。ジャンプ中Ⓟ→中Ⓚを当てると、エリアルレイヴのヒット効果が消え、相手は通常の吹き飛び状態になる。このとき、相手が油断していれば、着地後に投げることが可能だ。

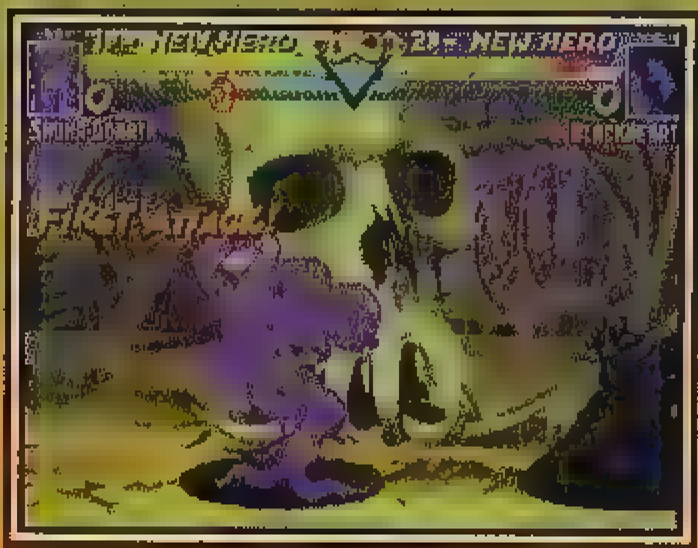
上記のエリアルレイヴ → 中Ⓟ → 中Ⓚ → ⬆要素＋強Ⓟ】 → ジャンプ【中Ⓟ → 中Ⓚ】



SHUMA-GORATH

応用戦術　ディバイタリゼーションを活用しよう

本作唯一のコマンド投げ、ディバイタリゼーション。ガードしがちで、攻撃の糸口がつかめない相手には積極的に狙っていきたい。もっともキメやすいのは『基本戦術』で紹介したラッシュに織りまぜる、というもの。ジャンプ中Ⓟ→中Ⓚをガードさせたあとや、着地後の連係を途中でやめて、いきなり仕掛けるといいだろう（連続技ではないため、ジャンプで脱出できる）。遠距離から弱・ミスティックステアー→ダッシュしてディバイタリゼーションといった奇襲もおもしろい。そのほかに、特殊な用途として、スキのある基本技のフォローにも使える。タメができていない状況でスキの大きい基本技を空振りした場合は、ディバイタリーションで空振りキャンセルするクセをつけておくといいだろう。



←インフィニティ・ゲージの増加量も魅力。1回でコレだけタメられる。

ジェムの使用法　タイム＆スペースジェムはかならずゲット

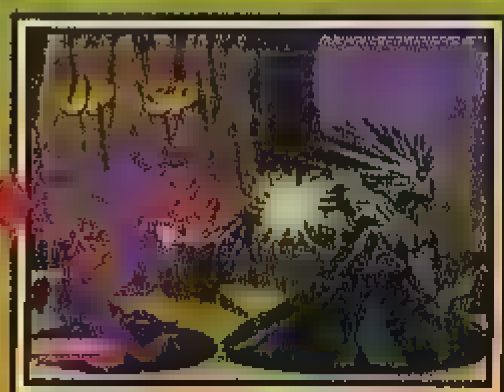
シュマゴラスにとって重要なジェムはスペースジェムとタイムジェムのふたつ。

前者は、使用するとスーパーアーマー能力を身につけることができる。この状態でカオスディメンジョンを仕掛けよう。こちらの触手を、攻撃判定の出現が早い弱or中攻撃で迎撃する相手に有効だ。多少の反撃はおそれずに、積極的につかみにいきたい。

後者はシュマゴラスの得意ジェム。タイムジェム使用中に飛び道具以外の攻撃をヒットさせると、一定時間相手を石化（行動不能）状態にすることができる。タイムジェム使用ポーズ→立ち弱Ⓟ（相手との間合いが遠ければ、しゃがみ中Ⓚ）の連続技をキメて相手を石化させたところに、カオスディメンジョンを仕掛けるのは常套手段といえる。



↑ジェムカウンターでタイムジェムを使い、使用ポーズを相手にヒットさせる。



↑立ち弱Ⓟorしゃがみ中Ⓚで石化させよう。連続技なので回避されないぞ。

∞ゲージの使い道　狙いはカオスディメンジョン!!

シュマゴラスのインフィニティ・ゲージの最大ストック数は1。インフィニティ・カウンターではなく、強力なカオスディメンジョンに消費したい。

カオスディメンジョンを単発で出す場合は、相手の跳びこみに対する迎撃手段として使おう。変身時に無敵時間があるため、タイミングさえまちがえなければ、まずツブされない。また、早く出しすぎて変身ポーズ時の攻撃がヒットした場合も、すぐに前方ジャンプ直後の触手が連続ヒットすることもあり、ゲージをムダづかいする心配が少ない。

→インフィニティ・カウンターを使用するのは、こんな状況だけにしておきたい。





←変身ポーズはしゃがみガード不能。至近距離から仕掛けると有効だ。

MARVEL SUPER HEROES

COLOR SELECT

1P COLOR　2P COLOR

10

BLACK HEART

ブラックハート

Real Name:



INTRODUCTION

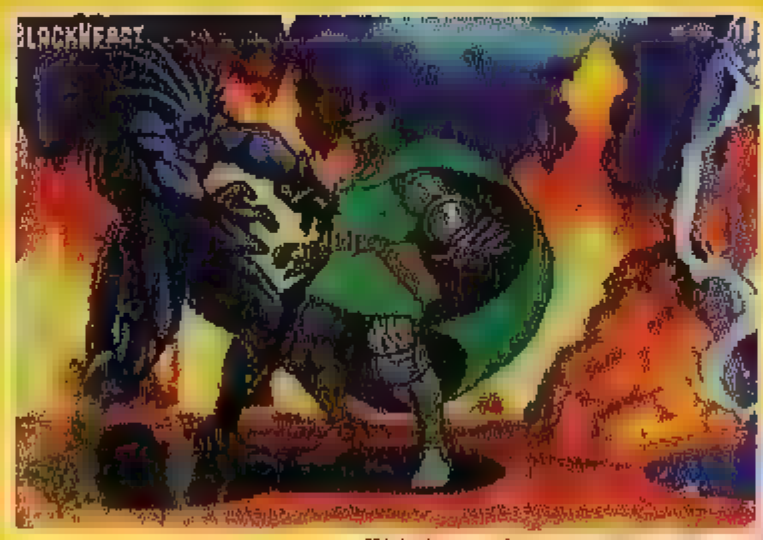
冥界に君臨する狡猾な悪魔王メフィストの息子、地獄の使者・ブラックハート。ふとしたことから父メフィストの反感を買ってしまい冥界を追われてしまった彼は、正気を失い、狂気の塊として暗黒の宇宙を漂っていたが、メフィストの息子であること、ブラックハートであることに憤りを感じながらも、父に対する怒りを原動力としてその存在を主張しつづける。強大な暗黒の魔力であらゆる生命体を混沌の渦に巻きこみ、全宇宙を漆黒の闇に染め上げようとしているのだ。

ブラックハート解説

特殊な技が多い本作においても、ひときわ異彩を放つ攻撃が多いブラックハート。とくに強Ⓟのデーモン、強Ⓚのゾンビはその最たる例だろう。

キャラクター性能としては、攻撃前後のスキが大きくて使いづらい必殺技、簡単にガードされてしまうインフィニティ・スペシャルなど、欠点ばかりが目立つ。また、インフィニティ・カウンターの性能が低いのも致命的。攻撃判定の出現が異常に遅いため、ガードされることが多いのだ。

ただし、クセのある強攻撃や、機動力のあるスーパージャンプ空中ダッシュの使いかたを覚えれば、戦力は大幅にアップする。使いこなすのがむずかしい、上級者向けのキャラクターと言えるだろう。



←必殺技はスキが大きく、反撃を受けやすい。慣れないうちは、乱発しないほうがいいだろう。



→ハートオブダークネス。地獄の皇子だけあって、さまざまな魔物を召喚することができる。

[ジェム]

リアリティジェムを使うと、自分の姿を消すことが可能。透明化してからの攻撃は非常に強力だが、効果時間が短いのが欠点。



[挑発]

腕を組んでから相手をあざけるように「Ha ha ha ha!」。勝利時に使われているものと同じポーズだ。

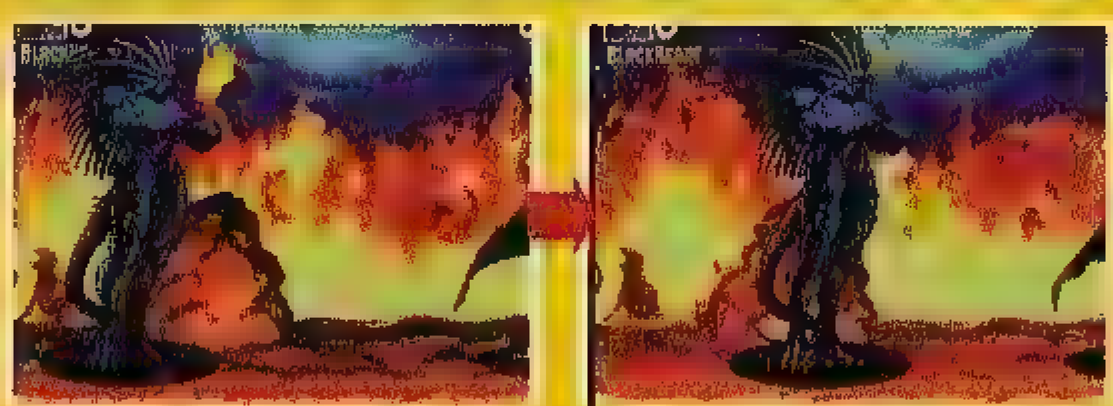


[移動]

通常の歩行は腕を組んだまま、前後に移動する。特徴的なのは、影と化して地中を進む前方&後方ダッシュで、ダッシュ中は食らい判定が極端に小さくなる。また、方向キーを入れっぱなしにすれば移動距離を倍に延長することが可能。ただし、途中で中断ができず、前後のスキも大きいので、乱用すると危険だ。

★FORWARD

NORMAL



DASH



★BACKWARD

NORMAL

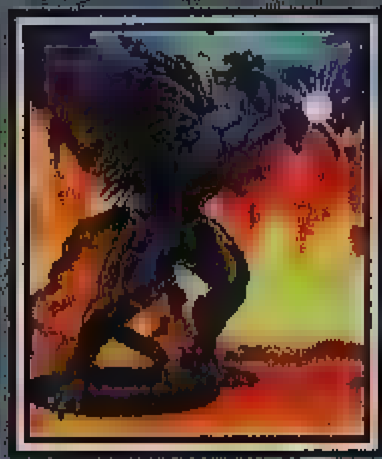
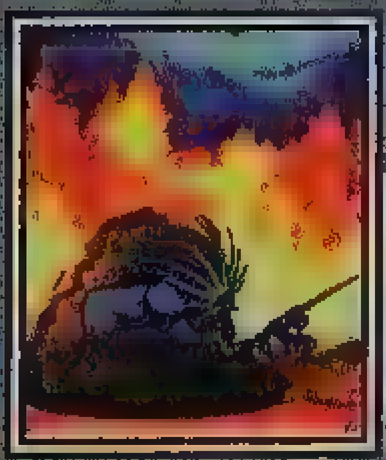
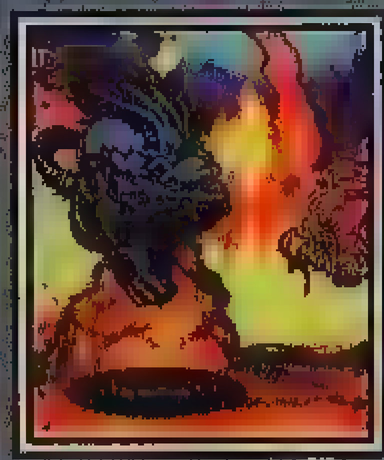


DASH



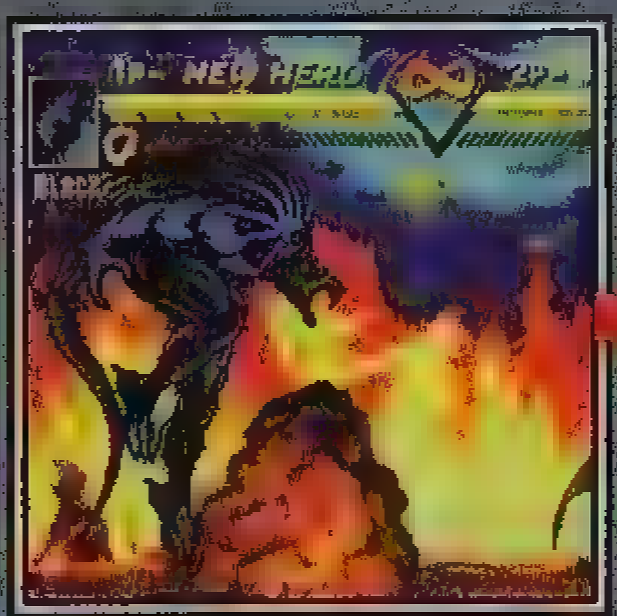
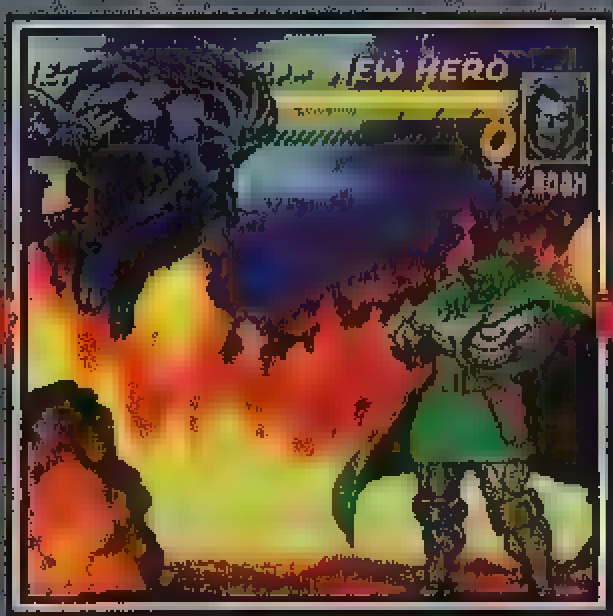
基本技（パンチ系）

デーモンを召喚する強Ⓟを使いこなせるかが勝負のカギ。なお、ジャンプ弱Ⓟはアーケード版とちがい、連打キャンセルが不可能になった。

	弱パンチ		中パンチ		強パンチ	
立ち		攻撃値 8 ピヨリ値 2 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、屈、空		攻撃値 12 ピヨリ値 6 ヒット効果 地上：吹 空中：吹 ガード方向 立、屈、空		攻撃値 14+4×5 ピヨリ値 6+1×5 ヒット効果 地上：吹 空中：吹 ガード方向 立、屈、空
しゃがみ		攻撃値 6 ピヨリ値 2 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、屈、空		攻撃値 12 ピヨリ値 6 ヒット効果 地上：吹 空中：吹 ガード方向 立、屈、空		攻撃値 14+4×6 ピヨリ値 6+1×6 ヒット効果 地上：吹 空中：吹 ガード方向 立、屈、空
ジャンプ		攻撃値 6 ピヨリ値 0 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、空		攻撃値 8 ピヨリ値 0 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、屈、空		攻撃値 4×3 ピヨリ値 1×3 ヒット効果 地上：吹 空中：吹 ガード方向 立、屈、空

★特殊能力 ………… **空中ダッシュが可能**

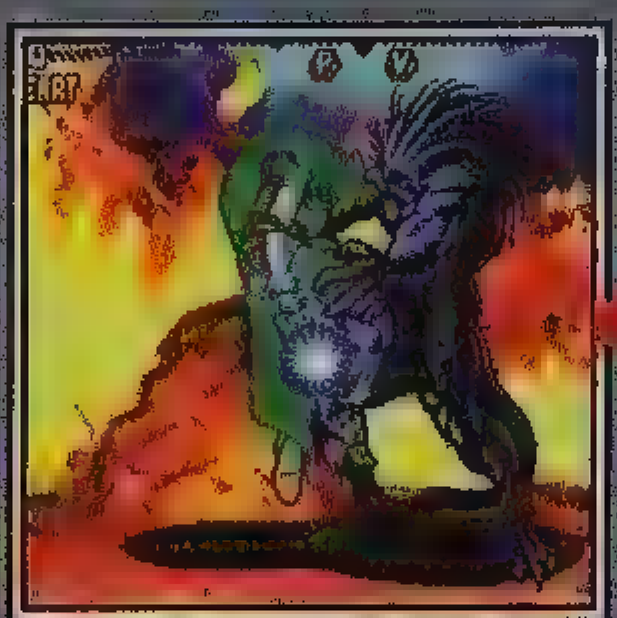
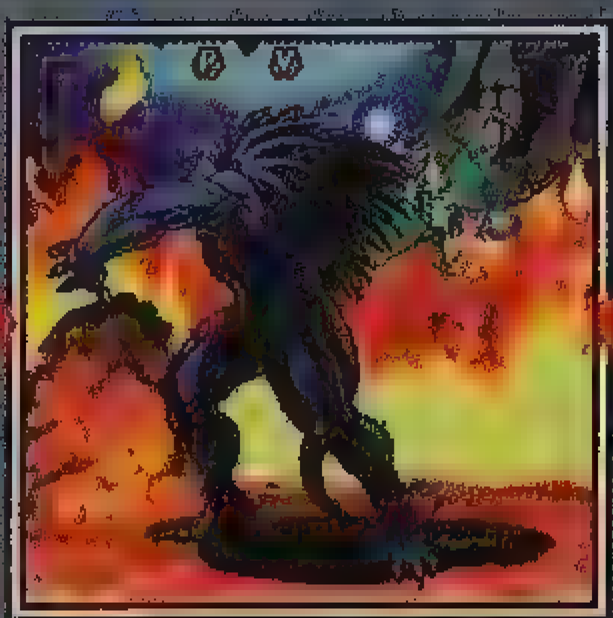
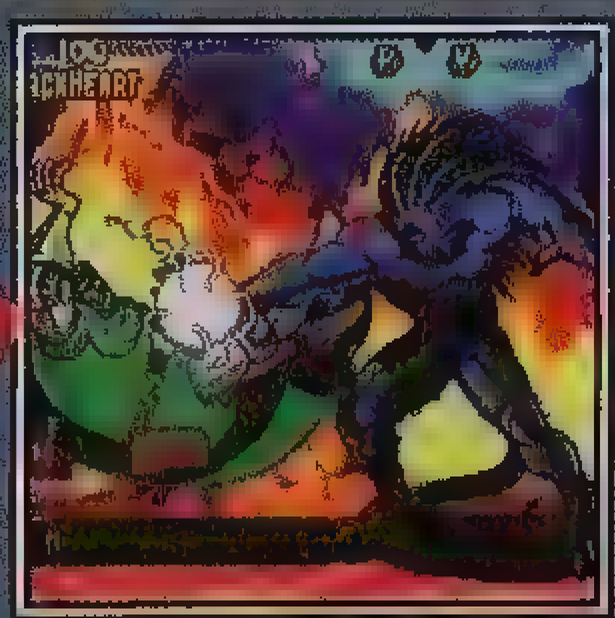
前方：空中で ➡➡ or ⓅⓅⓅ　後方：空中で ⬅⬅ or ⬅+ⓅⓅⓅ


コマンドを入力すると、空中で一定距離ダッシュする。ダッシュ中は空中ガードができないため、相手にやみくもに攻撃を出されると、迎撃されやすいのが欠点。基本技などでケンセイしておいてから使うといいだろう。ジャンプ弱or中攻撃を出したあとでも使えるが、1回の（スーパー）ジャンプで2度空中ダッシュをすることはできない。

★投げ技 ………… **中Ⓟor中Ⓚ投げ**

相手の近くで ⬅ or ➡ + 中Ⓟ or 中Ⓚ

攻撃値	13（+13）
ピヨリ値	4
ヒット効果	地上：―― 空中：――
ガード方向	――

相手をかかえ上げ、地面に向かってたたきつける。画面端に向かって相手を投げた場合ダウン回避されなければ、しゃがみ中Ⓚ→立ち中Ⓟで追いうちが可能。

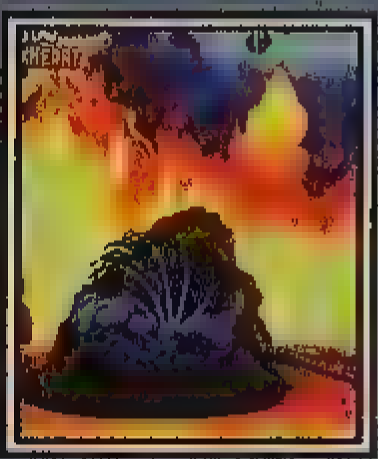
基本技（キック系）

ジャンプ直後の弱Ⓚはしゃがんでいる相手にも当たるため、立ちガード不能のしゃがみ弱Ⓚと併用すれば、2択攻撃を仕掛けることができる。

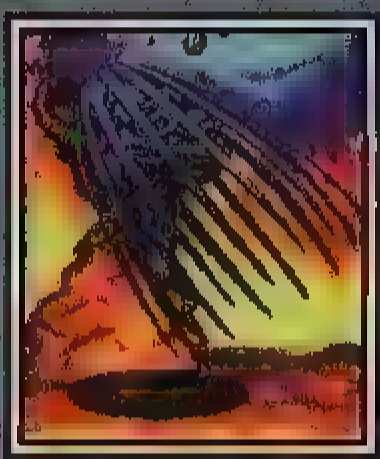
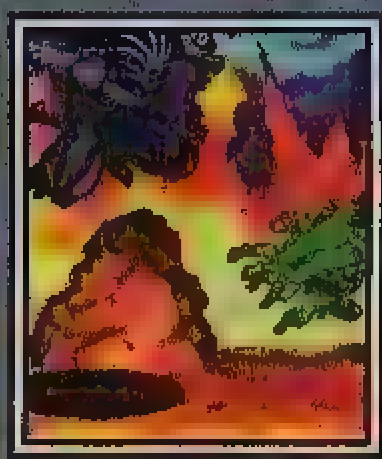
立ち

	弱キック	中キック	強キック
			
攻撃値	8	12	14+4×6
ピヨリ値	2	6	6+1×6
ヒット効果	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹	地上：の+拘 空中：吹+吹拘
ガード方向	立、屈、空	立、屈、空	立、屈、空

しゃがみ

	弱キック	中キック	強キック
			
攻撃値	6	12	24
ピヨリ値	2	3	3+1
ヒット効果	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹	地上：の+拘 空中：吹+拘
ガード方向	屈、空	立、屈、空	立、屈、空

ジャンプ

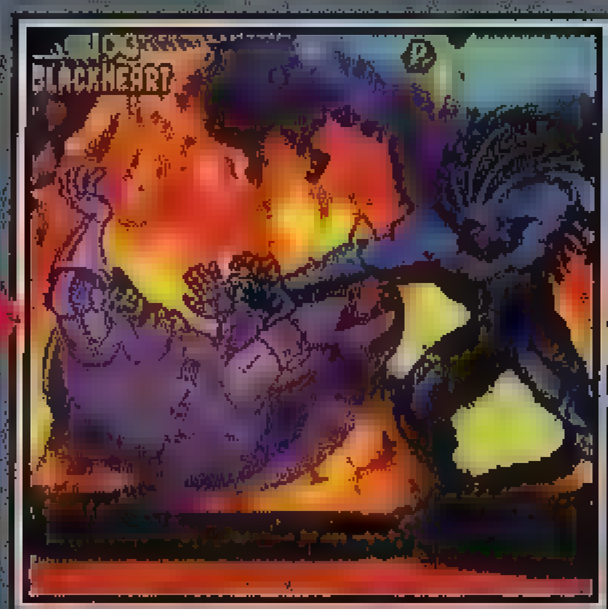
	弱キック	中キック	強キック
			
攻撃値	6	12	4×5
ピヨリ値	0	0	6+1×5
ヒット効果	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹	地上：の+拘 空中：吹+拘
ガード方向	立、空	立、空	立、空

★投げ技 ……………… 強Ⓟor強Ⓚ投げ

相手の近くで ⬅ or ➡＋強Ⓟor強Ⓚ





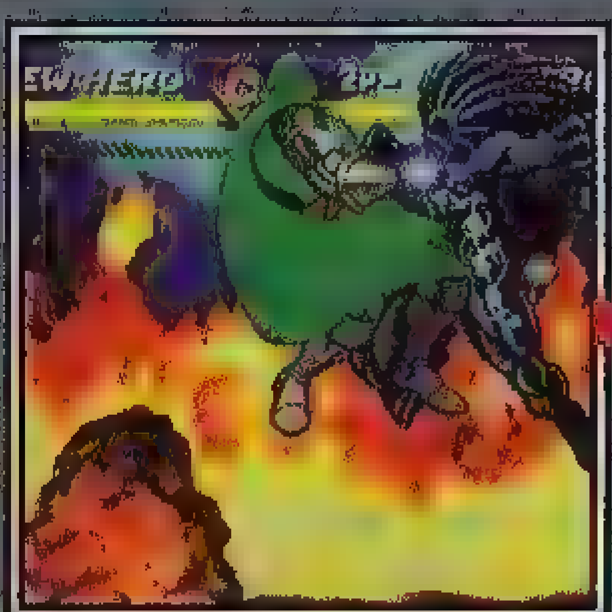


攻撃値	13（+13）
ピヨリ値	4
ヒット効果	地上：—— 空中：——
ガード方向	——

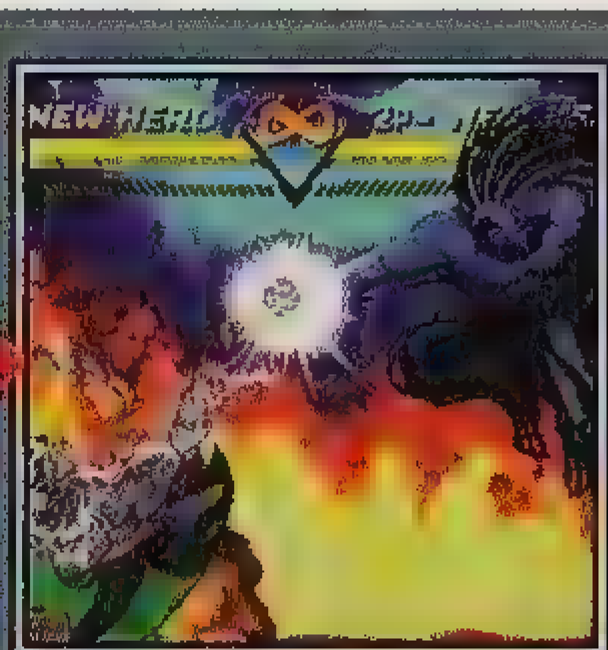
相手をつかむと、横方向に投げ捨てる。性能的には中Ⓟor中Ⓚ投げと同じ。基本技が暴発するとスキが大きいので、あえてこの技を使う必要はないだろう。

★投げ技 ……………… 空中投げ

空中にいるとき相手の近くで⬆以外＋中Ⓟor強Ⓟor中Ⓚor強Ⓚ







攻撃値	13（+13）
ピヨリ値	4
ヒット効果	地上：—— 空中：——
ガード方向	——

空中で相手をわしづかみにして、電極のような衝撃を与えたあとに、地面へ向かって投げ捨てる。投げ間合いが非常に広く、エリアルレイヴに組みこむこともできる。

必殺技

いずれも攻撃判定の出現が遅く、硬直時間も長いため、乱発すると危険。基本技キャンセルなどから仕掛け、最低でも相手にガードさせるように心掛けたい。

ダークサンダー

←↙↓↘→+Ⓟ

攻撃値　18 | ピヨリ値　0 | ヒット効果　地上：電吹ダ　空中：電吹ダ | ガード方向　立、屈、空

両腕から電撃効果のある稲妻を放つ。攻撃判定の出現が遅く、稲妻のスピードもそれほど速いわけではないので、単発で出してもヒットさせるのはむずかしい。基本技キャンセルで使うなどして、ケズリ目的に用いるのが基本。

弱は地面をはうように、中は前方に向かってまっすぐ、強は前方斜め上に向かって伸びていく。



インフェルノ

→↘↓↙←+Ⓟ（+中Ⓟor強Ⓟ）

相手がいた位置に魔法陣が出現し、電撃が柱状に立ちのぼる。ただし、コマンド入力直後にコマンド入力後に中Ⓟを押すと吹雪が、強Ⓟを押すと火炎が出る。

	電撃	吹雪	火炎
攻撃力	10×3	9×3	6×3
気絶値	0	2×3	2×3
ヒット効果	電吹ダ×3	電吹ダ×3	電吹ダ×3
ガード方向	立、屈、空		

＊ヒット効果は地上、空中共通。



インフィニティ・カウンター

ガード中に←↙↓+Ⓟ

攻撃値　25 | ピヨリ値　0 | ヒット効果　地上：電吹ダ　空中：電吹ダ | ガード方向　立、屈、空

弱・ダークサンダーと同じグラフィックで反撃する。無敵時間はかなり短く、自分が画面端にいる状態で使った場合、稲妻が画面の中央に届く前に無敵時間が切れてしまう。また、動作スピード自体は弱・ダークサンダーと変わらないため、ガードされやすい。ほかのキャラクターにくらべ、性能的には数段劣っていると言える。



⬆両腕を前方に向けて、腕から稲妻を放つ。

⬆無敵時間消滅。攻撃を食らうと、稲妻も消える。

⬆リーチは長いものの、稲妻のスピードが遅い。

INFINITY SPECIAL インフィニティスペシャル

アーマゲドンは連続技にすると強力。方向キー＋ボタン連打で隕石の数を増加させることができるため、ケズリ技としても重宝する。

アーマゲドン　↓↘→+ⓅⓅⓅ

攻撃値：1発につき8　ヒヨリ値：0　ヒット効果：地上：燃吹ダ　空中：燃吹ダ　ガード方向：立、屈、空

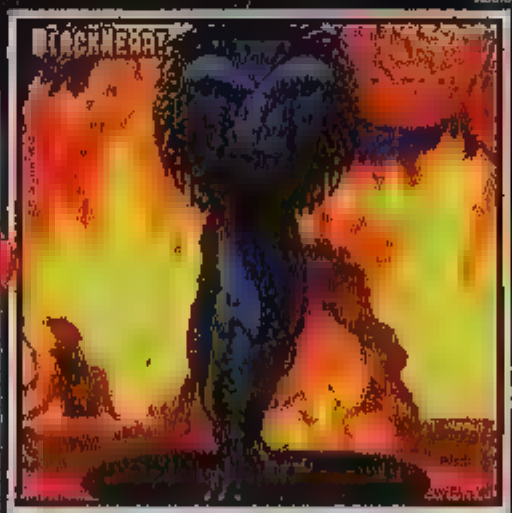
ブラックハートを中心にして、無数の隕石を降らせる。降ってくる隕石は15個前後だが、方向キー＋ボタン連打で、隕石の数が飛躍的に増加。ブラックハートの必殺技＆インフィニティ・スペシャルのなかで、もっとも攻撃判定の出現が早く、中の基本技をキャンセルして出せば、連続技として成立する。攻撃範囲はそれなりに広いが、画面端〜端の間合いでは届かないのが難点。



←通常は15個前後だが、方向キー＋ボタンを連打すれば、これだけの量の隕石を降らせることが可能。密着状態の相手に連続技としてキメるのがヒット数も多く、もっとも効果的な使いかた。



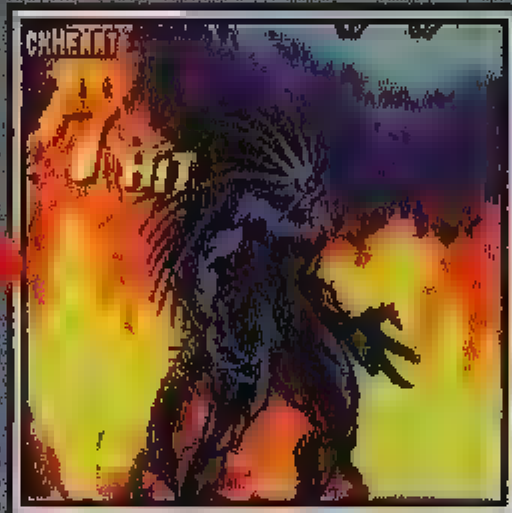
↑正面を向いて身がまえたのち、画面が暗転する。



↑赤く燃える隕石が、無数に降下してくる。



↑隕石が降るなか、両腕をあげてポーズをキメる。



↑食らった相手は燃えながら、吹き飛びダウン。

ハートオブダークネス　↓↘→+ⓀⓀⓀ

攻撃値：(1発につき4or6)+9　ヒヨリ値：0　ヒット効果：地上：燃吹ダ　空中：燃吹ダ　ガード方向：立、屈、空

インフェルノ同様、相手がいる位置に魔法陣を出現させ、無数の魔物たちを召喚する。攻撃判定の出現が遅く、相手にヒットさせるのはかなりむずかしい。ガードされた場合は、途中で魔物の召喚を止めてしまうため、ケズリ量も少なく、使う機会はかぎられるだろう。一応、インフェルノを上空でヒットさせた場合のみ、ハートオブダークネスで追いうちすることが可能だ。



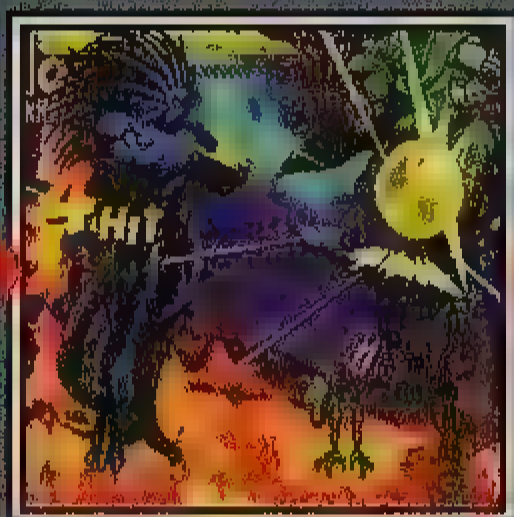
←攻撃後はスーパージャンプ状態。ヒットしたら空中ダッシュで接近、着地してから立ち中Ⓟ→エリアルレイヴをキメる。ゲーム・システムの関係上、このときの追いうちに必殺技は使用できない。



↑腕を組み、相手のいる場所に魔法陣を出現させる。



↑魔法陣から魔物たちが出現し、相手を攻撃。



↑魔物たちは、ダメージを与えつつ上昇していく。



↑最後はインフェルノ(火炎)でフィニッシュ。

対2P戦攻略

動きがにぶく小まわりがきかないため、すばやいキャラクターには苦戦を強いられる。スーパージャンプ→空中ダッシュなどで、なんとか間合いを確保したい。

基本戦術　基本技を使いこなして相手を寄せつけるな

ブラックハートの技は、いずれも接近戦には不向きなものばかり。いかに相手を近づけず、自分のペースで闘うかが勝負のポイントとなる。以下の技を使い、つねに一定の間合いをたもって闘おう。

●ジャンプ中Ⓟ……リーチの長さが魅力。中間距離から跳びこむときに使用するといい。ただし、ふところへ入られると簡単にツブされるので注意。

●ジャンプ強Ⓟ……もっとも使用頻度の高い技。デーモン(=攻撃判定)の出現している時間が長く、放ったデーモンがブラックハートのもとにもどってくるため、反撃されにくい。後方ジャンプから使っていくといいだろう。

●ジャンプ中Ⓚ……攻撃判定が大きいので、相手にジャンプの下をくぐられそうなときに重宝する。ほかにも、後方ジャンプ中にケンセイとして使うのも有効だ。ただ、横方向からの攻撃には弱く、リーチの長い技を持った相手に対して仕掛けると危険。

●インフェルノ……相手の跳びこみに対するケンセイとして使う。攻撃判定の出現が遅いため、遠距離での使用が基本。ヒットした場合は、落下中の相手に立ち中Ⓟ→エリアルレイヴで追いうちすることができる。相打ちになってもこちらが有利だ。

これらを使ってインフィニティ・ゲージをタメていき、アーマゲドンなどで大ダメージを与えるのだ。



⬆後方ジャンプ強Ⓟは、ジャンプの頂点付近で出すと、デーモンをより遠くまで飛ばせる。

⬆デーモンは滞空時間が長く、ムリに接近しようとした相手にヒットする。

連続技　アーケード版の基本エリアルは不可能に

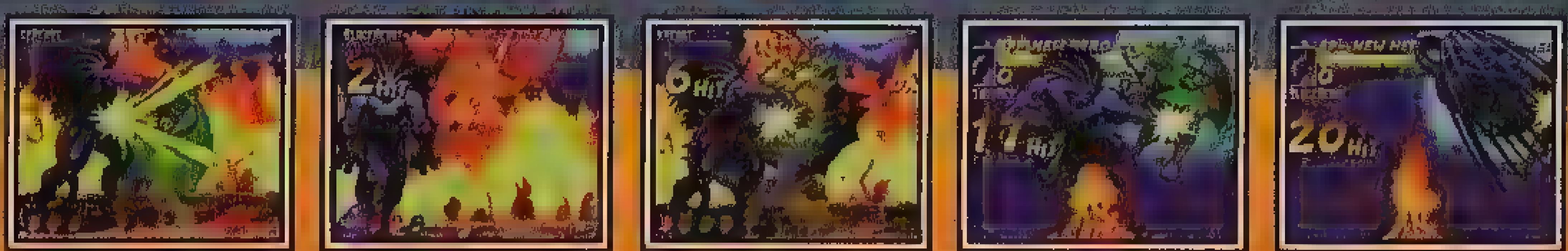
【基本エリアル】 アーケード版で強力だったエリアル開始技→スーパージャンプ弱Ⓟ×3～4→空中投げ→追いうちという連続技は、ジャンプ弱Ⓟが連打キャンセルできなくなったため、使用不可能になった。サターン版&プレイステーション版では下で紹介しているものが、もっとも確実、かつ強力だろう。

立ち中Ⓟ → スーパージャンプ弱Ⓟ → 弱Ⓚ → 中Ⓟ → 中Ⓚ



【強力エリアル】 インフィニティ・ゲージがタマっているなら、立ち中Ⓟ→アーマゲドンの連続技から、上記で紹介した基本エリアルへ持ちこもう。ただ、画面中央でキメる場合は、可能なかぎりすばやいタイミングでキャンセルすること。さもないと、立ち中Ⓟ→アーマゲドンが連続ヒットしないことがある。

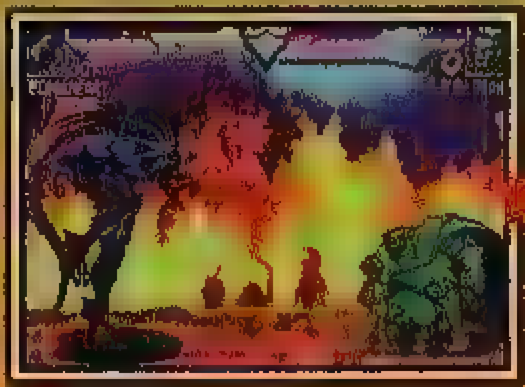
立ち中Ⓟ → アーマゲドン → 立ち中Ⓟ → スーパージャンプ → 上記のエリアルレイヴ



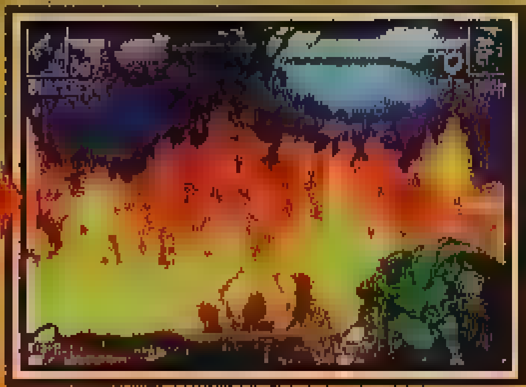
応用戦術 前方空中ダッシュを使いこなせ!!

ブラックハートは中間〜遠距離戦を得意とするため、積極的な攻めには不向きだ。しかし、低空ダッシュを連係に組みこめば、多少は攻めのバリエーションを増やせる。ここで覚えておきたいのが、地上で⬇⬆と入力した直後にⓅⓅⓅを押すことで出せる、低空の前方空中ダッシュ(これを低空ダッシュと呼ぶ)。通常ジャンプからでも出せるが、チェーンコンボの流れがⓀ→Ⓟのみしか使えないので、スーパージャンプから出すほうが有利なのだ。

低空ダッシュからの攻撃は、低空ダッシュ弱Ⓚ→中Ⓚが基本。ときには中Ⓚを出さず、低空ダッシュ弱Ⓚのあとにいきなりしゃがみ弱Ⓚを仕掛けたり、通常投げをまじえたりして、相手のガードをゆさぶろう。また、低空ダッシュ弱Ⓚ→中Ⓚから後方ジャンプし、その直後に弱Ⓚを出すのも有効だ。そのあと、チェーンコンボで強Ⓟにつなげるといい。



⬆⬇⬆でスーパージャンプする。通常ジャンプでも可。



⬆直後にⓅⓅⓅを入力。低空で前方空中ダッシュを出せる。



⬆低空ダッシュ弱Ⓚをガードさせて、2択攻撃を仕掛けるのだ。



⬆チェーンコンボで中Ⓚ、着地し、しゃがみ弱Ⓚも有効。

ジェムの使用法 マインド&タイムジェムで∞ゲージをタメろ!!

大ダメージを与える手段がアーマゲドンしかないブラックハートにとって、インフィニティ・ゲージは生命線。つねにインフィニティ・ゲージに気をくばり、少ないようなら迷わずマインドジェムを使おう。また、動作が緩慢なため、スピード・アップするタイムジェムも有効だ。リアリティジェム使用時は、強Ⓟの誘導弾を使って少しでも多く相手の体力をケズること。



⬅タイムジェム使用中は、ひたすら立ち強Ⓟ、立ち強Ⓚで押していく戦法も有効だ。

∞ゲージの使い道 ∞ゲージはアーマゲドンに使え!!

インフィニティ・ゲージの最大ストック数は1。したがって、インフィニティ・ゲージがタマったらすぐに消費、ふたたびインフィニティ・ゲージをタメはじめる……、というサイクルが理想的と言える。連続技としてアーマゲドンをキメられればベストだが、チャンスがないようならムリに連続技に組みこまずに、対空技として使っていこう。アーマゲドンは相手にガードされても、ガード方向キー＋ボタン連打で隕石を増加させれば、ケズリ量もそれに比例して大きくなる。対空技として使えば、最低でもガードさせることができ、体力をケズることが可能というわけだ。なお、インフィニティ・カウンターは攻撃判定の出現が遅く、ガードされやすい。また、至近距離でヒットさせた場合は、相手がダウン回避すると、フォロースルー中に反撃を受けてしまうなど、欠点が多い。使うだけのメリットはないだろう。

MARVEL SUPER HEROES

COLOR SELECT

1P COLOR 2P COLOR

SUPER HEROES 11

DOCTOR DOOM

ドクター・ドーム

Real Name：ビクター・バン・ドーム



INTRODUCTION

東欧の小国ラトヴェリアを統率する専制君主。強烈な権力欲、支配欲を持つ彼は、一国の君主の座だけでは飽き足りず、ついには全世界を支配する野望を抱くようになった。地上最高と言われる知能と莫大な資金力にものを言わせて、アイアンマンに勝るとも劣らない武装を全身にほどこしている。学生時代に実験中、顔に負った火傷の痕を隠すために、いつも鉄仮面を装着しているのが特徴。プライドが異様に高く、人の指図を受けるのを徹底的に嫌っている。

ドクター・ドーム解説

ボス・キャラクターのひとりとして登場するドクター・ドーム。アイアンマンと同じく、特殊能力の「飛行」や、空中からの急降下攻撃を持っているが、それぞれの性能はさらに強力。また、地上でのすばやいダッシュ攻撃に加え、「攻撃判定の出現が極端に早いジャンプ中の基本技を持つ」という、ほかのキャラクターに見られない長所がある。たとえば、ジャンプ直後の強Ⓟや強Ⓚは、非常に低い位置で出せるので、相手に接近した状態で使用すれば、しゃがみガード不能技として有効。地上の基本技と使いわけ、2択攻撃を仕掛けることも可能だ。反面、動きや技のクセが強く、使いこなすには高い技術が要求されるため、上級者向けのキャラクターと言える。



←ジャンプ直後でも攻撃判定が出現。連係に組みこんで、相手のガード方向をカクランさせよう。



→10本の指からビームを放つフォトンショットは強力。ドクター・ドームの強さを象徴している技だ。

[ジェム]

得意ジェムは存在しないので、ジェムの基本効果のみで闘うことになる。その場の状況によって、使いわけていくといいだろう。



[挑発]

腕を組み、肩を揺らしながら笑う。勝利ポーズ時に分身した場合、その本体がこれと同じ動作を行なう。

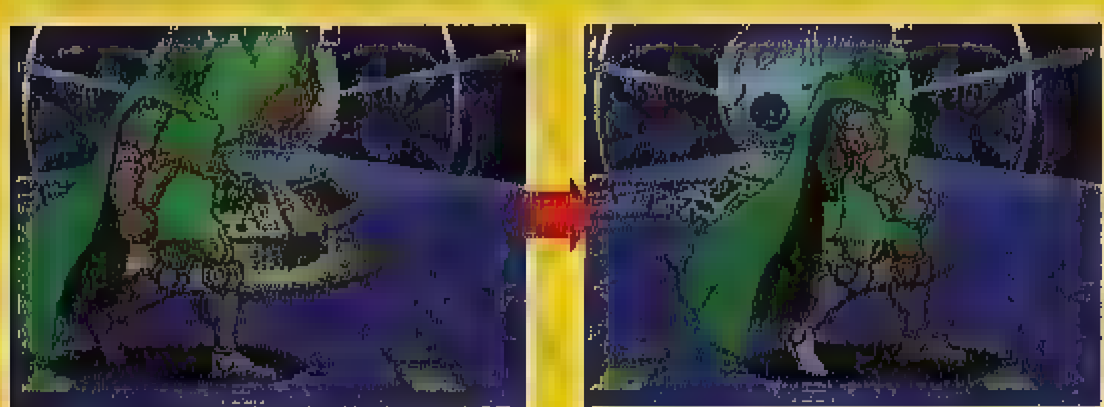


[移動]

前後のダッシュとも、背中からジェットを噴射して移動する。動作スピードが速く、空中に浮いて足元への攻撃をかわせるなどの利点があるため、移動にはつねにダッシュを使用するのがいいだろう。なお、前方ダッシュしながらのジャンプは、通常よりもすばやく、遠距離までジャンプすることが可能だ。

★FORWARD

NORMAL



DASH



★BACKWARD

NORMAL



DASH



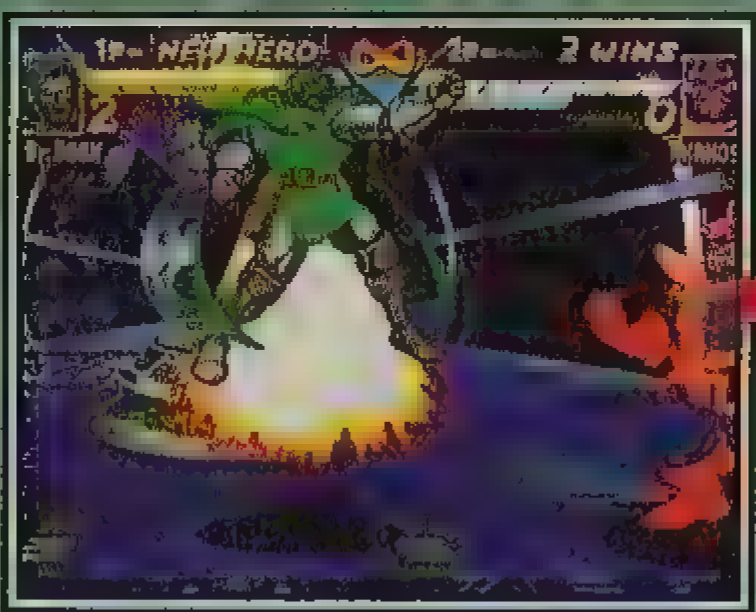
基本技（パンチ系）

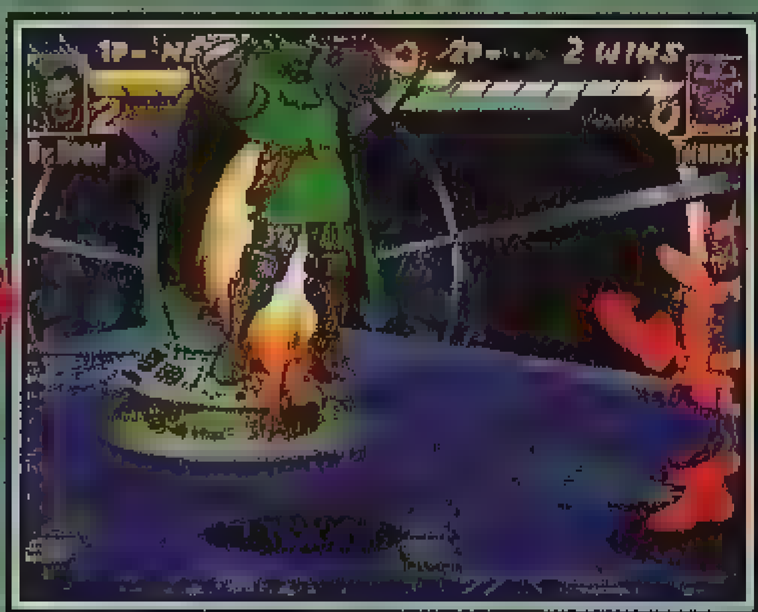
しゃがみ中Ⓟは、攻撃判定の出現が早いため、弱攻撃と同じ感覚で使っていける。エリアル開始技であるしゃがみ強Ⓟは、対空技としても有効だ。

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
立ち	 攻撃値 8 ピヨリ値 1 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、屈、空	 攻撃値 14 ピヨリ値 2 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、屈、空	 攻撃値 18 ピヨリ値 4 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、屈、空
しゃがみ	 攻撃値 8 ピヨリ値 1 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、屈、空	 攻撃値 14 ピヨリ値 2 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、屈、空	 攻撃値 18 ピヨリ値 4 ヒット効果 地上：吹 空中：吹 ガード方向 立、屈、空
ジャンプ	 攻撃値 8 ピヨリ値 0 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 屈、空	 攻撃値 12 ピヨリ値 0 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、屈、空	 攻撃値 8×4 ピヨリ値 0 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、屈、空

★特殊能力……飛行

⬇⬋⬅+ⓀⓀⓀ（空中でも使用可能）



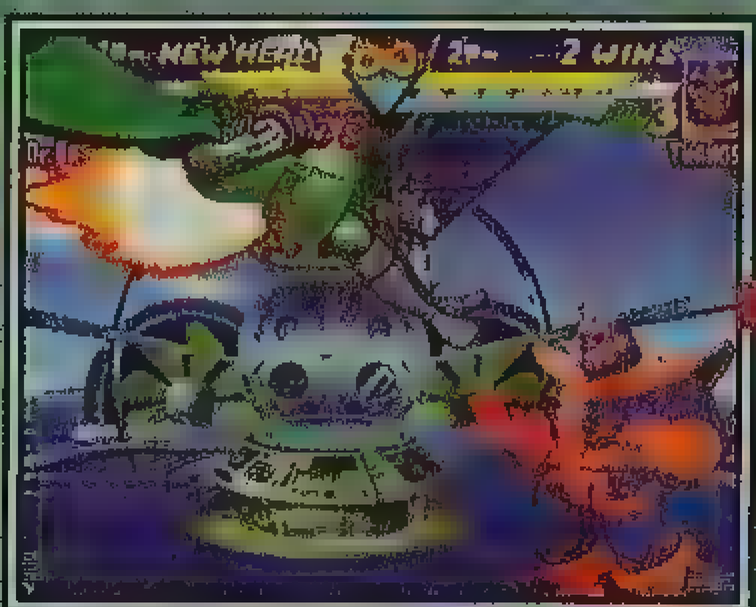


コマンドを入力すると、しばらく上昇してから背中のジェットを噴き出し、空中を飛べるようになる。空中では方向キーを入れることで、8方向へ移動が可能。ジャンプ中での使用や、あらゆる基本技をキャンセルしての使用もできる。ジャンプ中の基本技をキャンセルして、相手をカクランさせるといいだろう。ただし、飛行中は、マグニートーと違って空中ダッシュができない、相手の攻撃をガードできないという2点には注意が必要。

再度同じコマンドを入力するか、相手の攻撃を食らう、あるいは強Ⓚor⬇要素＋弱Ⓚを出すと、飛行状態は解除され、地上へと降りる。

★特殊技……急降下アタック弱キック

空中（一定高度以上）で⬇要素＋弱Ⓚ





攻撃値	8
ピヨリ値	0
ヒット効果	地上：の　空中：吹
ガード方向	立、空

空中で腕を組みながら両足をそろえたのちに、前方へ急降下していく。技を出すにはある程度の高さが必要なので、スーパージャンプおよび飛行中しか出せない点がネック。ヒット後にチェーンコンボへと移行可能なため、跳びこみの起点として有効なほか、ダウンしている相手への追いうちにも使うことができる。

NORMAL 基本技（キック系）

しゃがみⓀはすべて同じグラフィックだが、中Ⓚのみ立ちガード可能なので注意。前方ダッシュから出す立ち強Ⓚは、相手がジャンプした直後が狙い目。

立ち



弱キック　攻撃値 8／ピヨリ値 1／ヒット効果 地上：の 空中：吹／ガード方向 立、屈、空



中キック　攻撃値 7+7／ピヨリ値 1+2／ヒット効果 地上：吹 空中：吹／ガード方向 立、屈、空



強キック　攻撃値 18／ピヨリ値 4／ヒット効果 地上：の 空中：吹／ガード方向 立、屈、空

しゃがみ



弱キック　攻撃値 8／ピヨリ値 1／ヒット効果 地上：の 空中：吹／ガード方向 屈、空



中キック　攻撃値 10／ピヨリ値 2／ヒット効果 地上：の 空中：吹／ガード方向 立、屈、空



強キック　攻撃値 16／ピヨリ値 4／ヒット効果 地上：吹ダ 空中：吹ダ／ガード方向 屈、空

ジャンプ



弱キック　攻撃値 8／ピヨリ値 0／ヒット効果 地上：の 空中：吹／ガード方向 立、空



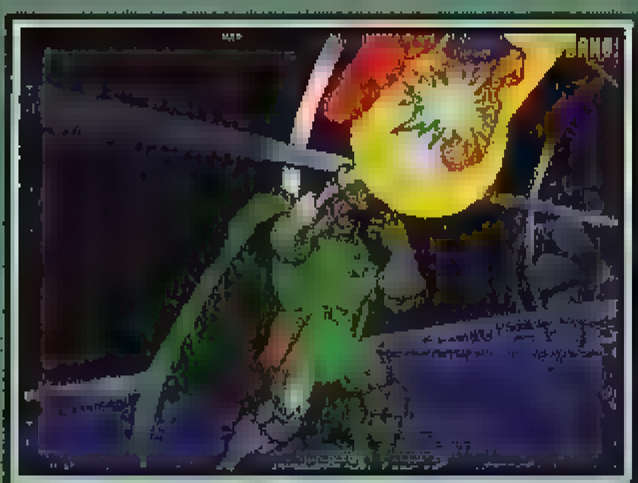
中キック　攻撃値 12／ピヨリ値 0／ヒット効果 地上：の 空中：吹／ガード方向 立、空



強キック　攻撃値 18／ピヨリ値 0／ヒット効果 地上：の 空中：吹／ガード方向 立、空

★投げ技……ビーム投げ

相手の近くで ⬅ or ➡ + 中Ⓟ

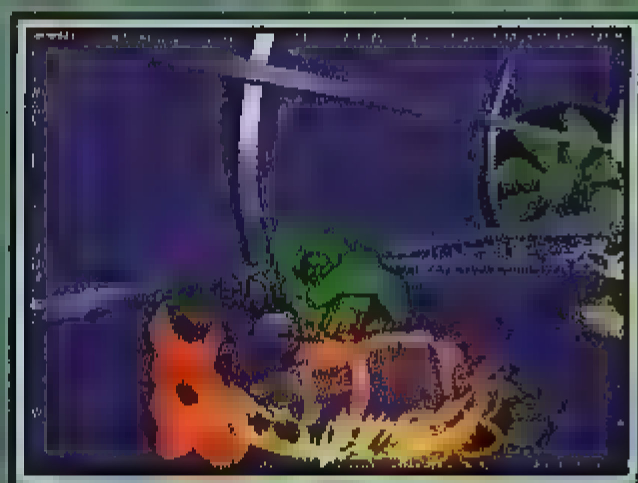


攻撃値	12（+12）
ピヨリ値	4
ヒット効果	地上：—— 空中：——
ガード方向	——

片手で相手をつかみ上げ、もう一方の手からプラズマビームと同じ光線を発射、相手を遠くへ吹き飛ばす。

★投げ技……叩き付け投げ

相手の近くで ⬅ or ➡ + 強Ⓟ



攻撃値	12（+12）
ピヨリ値	4
ヒット効果	地上：—— 空中：——
ガード方向	——

相手をつかみ上げたのちに、真下へとたたきつける。攻撃後の硬直が長いので、追いうちはできない。

★投げ技……空中ビーム投げ

空中にいるとき相手の近くで⬆以外+中Ⓟ



攻撃値	12（+12）
ピヨリ値	4
ヒット効果	地上： 空中：——
ガード方向	

中Ⓟ通常投げと同じグラフィックの空中投げ。相手を吹き飛ばすため、画面端以外での追いうちは不可能。

★投げ技……空中叩き付け投げ

空中にいるとき相手の近くで⬆以外+強Ⓟ



攻撃値	12（+12）
ピヨリ値	4
ヒット効果	地上：—— 空中：——
ガード方向	——

モーションは地上での叩きつけ投げと同じ。相手を低空でつかんだときはジャンプ強Ⓚなどで追いうち可能。

SPECIAL 必殺技

強力な飛び道具を筆頭に、遠距離で使うものがそろっている。なかでもフォトンショットは、扇状に飛んでいくため、相手の接近を防ぐのに効果的。

フォトンショット（空中でも使用可能） ➡↘⬇↙⬅+Ⓟ

攻撃値　1発につき8｜ピヨリ値　1発につき2｜ヒット効果　地上：の　空中：吹｜ガード方向　立、屈、空

腕を交差させたのち、指1本につき1発、計10発のビームを放つ。ビームは自分を中心に、扇状に前方へ5発、後方へ5発飛んでいく。弱中強のちがいは、ビームのスピードと攻撃判定の出現時間。

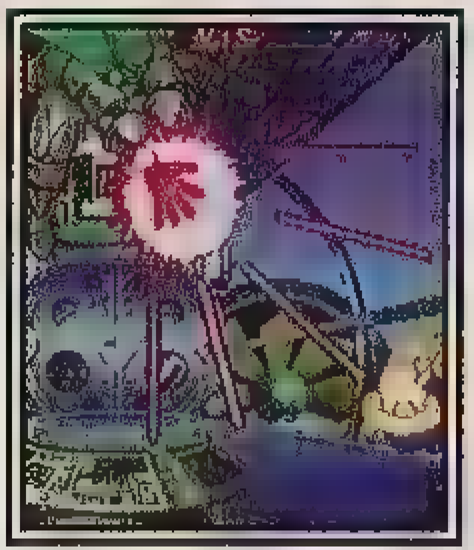
ビームを出すまでに多少時間がかかるが、その後の硬直は短いので、いったんガードさせてしまえば反撃されることはまずない。



⬆コマンドを入力すると前傾姿勢をとり、光を帯びた両腕をクロスさせる。



⬆それぞれの指の先から、1本ずつ合計10本のビームを放射状に発射。



⬆空中にいるときに出すと、下に向かってすべてのビームが発射される。

モレキュラーシールド ➡↘⬇↙⬅+Ⓚ

攻撃値　4×24｜ピヨリ値　0｜ヒット効果　地上：吹ダ　空中：吹ダ｜ガード方向　立、屈、空

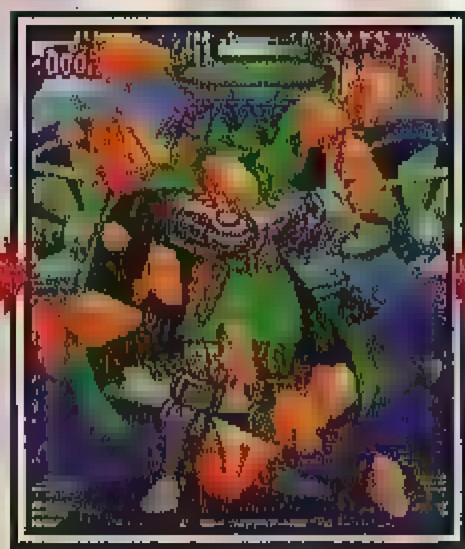
足元から無数の小さな岩を生み出し、一定時間自分のまわりを回転させてから前方へと飛ばす。

回転中の岩がヒットした場合、それによってダウンした相手に、前方へ飛んでいく岩が追いうちとしてヒットする。

攻撃判定が足元から出現するので、ダウンしている相手への追いうちにも使用することが可能。



⬆大きく両腕を左右に広げると、地面から周りを囲むように岩が現われる。



⬆地面から発生した無数の岩が、ドクター・ドームの周りを回転しながら上昇。



⬆前方へ飛んでいき終了。全弾ガードさせたときのケズリ量はかなり大きい。

プラズマビーム（空中でも使用可能） ⬇↘➡+Ⓟ

攻撃値　20、12×2（空中）｜ピヨリ値　4、4×2（空中）｜ヒット効果　地上：吹ダ　空中：吹ダ｜ガード方向　立、屈、空

両腕をそろえて振りかぶり、相手方向へ振りおろすとともに、ビームを発射。空中で使ったときは、前方斜め下へビームを放つ。弱で出すと、攻撃判定出現までのスキ＆攻撃している時間が短く、強ならその逆になる。

弱中強を問わず攻撃判定の出現が遅いため、連続技に組みこみづらいところがネックだ。



⬆コマンドを入力すると腕を振りかぶり、光を発しながら相手の方向に突き出す。



⬆突き出された腕からビームを発射。手先の光球が対空技としても使える。



⬆ジャンプしてから出すと、斜め下へ発射されダウン中の相手にもヒット。

インフィニティ・カウンター

ガード中に ⬅⬋⬇+Ⓟ

攻撃値 20 | ピヨリ値 4 | ヒット効果 地上：吹ダ 空中：吹ダ | ガード方向 立、屈、空

グラフィックはプラズマビームと同じ。出ぎわが完全無敵であることにくわえ、攻撃判定がかなり高めの位置から出現するため、対空技としてもかなりの効果を発揮する。

さらに、ビームが画面端まで届くので、相手の飛び道具やリーチの長い技に対しても有効。画面の端と端くらい離れた距離で、飛び道具を出された場合でも、一方的に打ち勝つことができる。



⬆動作自体は遅いものの、攻撃判定が出現するまでは完全無敵。



⬆腕を振り下ろしたあと、すばやくビームを撃つ。リーチが長いのも強み。

INFINITY SPECIAL インフィニティスペシャル

フォトンショットを連発するフォトンアレイは、連続技に組みこんだり、相手の体力をケズるために使ったりできる、強力かつ便利な技だ。

フォトンアレイ

⬇⬊➡+ⓅⓅⓅ（空中でも使用可能）

攻撃値 1発につき10 | ピヨリ値 0 | ヒット効果 地上：吹ダ 空中：吹ダ | ガード方向 立、屈、空

フォトンショットと同じモーション、角度でそれぞれのビームを5発ずつ連射。空中で出した場合は、下方向へビームを乱射する。ビームは扇状に飛んでいくため、そのすべてがヒットするわけではないが、ダメージorケズリ量はかなりのもの。近距離でヒットすれば、相手の体力を半分以上奪うこともある。

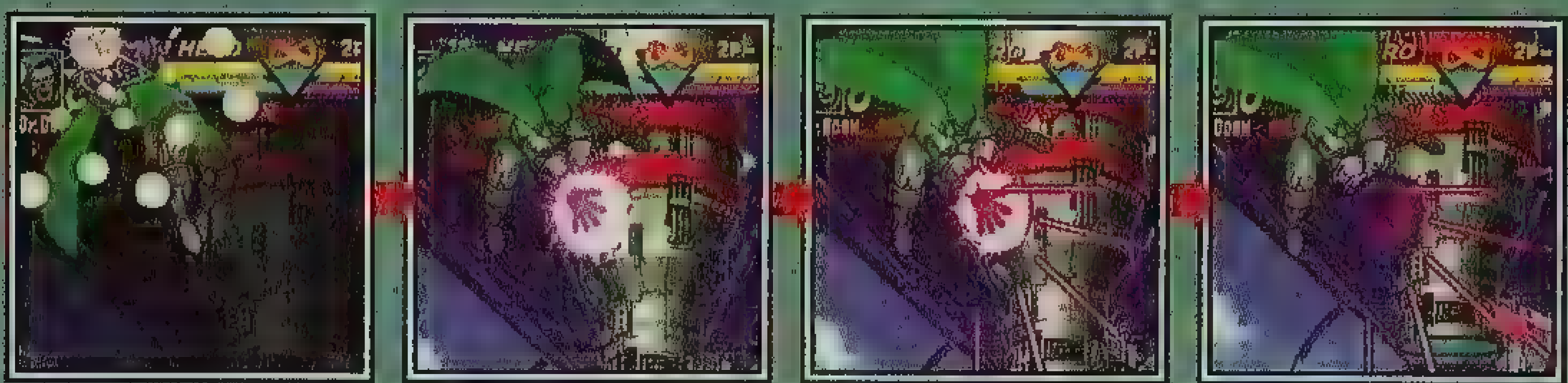
攻撃判定の出現が早いため、連続技にも組みこむことが可能。ジャンプ強Ⓚ→フォトンアレイがキマれば、大ダメージを与えられる。

地上



⬆身体の中央に光球が出現。 ⬆両腕を交差させる。 ⬆無数のビームを発射。 ⬆弾数は左右方向に5発ずつ。

空中



⬆腕の先に光球が出現。 ⬆腕を下方向に向ける。 ⬆扇状にビームを発射。 ⬆攻撃を出しつづける。

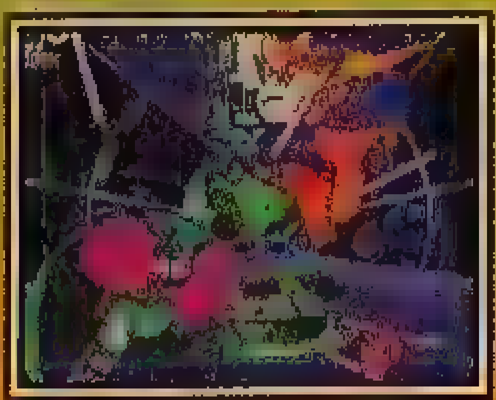
VERSUS 対2P戦攻略

跳び上がった直後に仕掛けるジャンプ強Ⓚは、しゃがみガード不能技として活用できる。連続技にからめていけば、絶大な威力を発揮するだろう。

基本戦術　遠距離で主導権をにぎれ

フォトンショットは相手の接近を防ぐのに有効な、10方向へ発射される飛び道具。これを使って遠距離からケンセイすれば、相手はスーパージャンプ以外に接近する手段がなくなる。跳びこんできたら、立ち中Ⓟorしゃがみ強Ⓟで迎撃しよう。相手が身体の大きいキャラクターの場合は、遠距離からジャンプした直後の強Ⓟも効果的。低空からの攻撃であるためにかわされづらく、フォトンショットよりも与えるダメージが大きいからだ。とくにハルクやジャガーノートは、この戦法をくり返されると身動きが取れなくなる。

これらの戦法でじりじりと相手の体力を減らしながら、インフィニティ・ゲージをタメていこう。



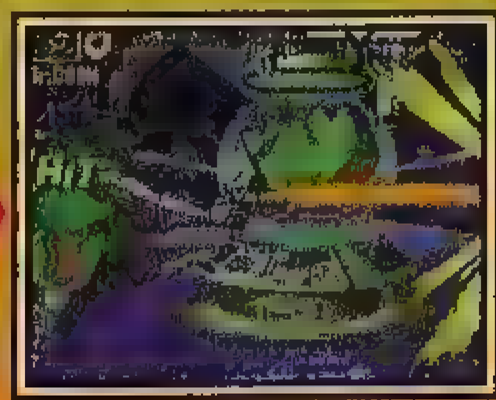
↑広範囲をカバーできるフォトンショット。遠距離でのケンセイに最適の技といえる。



↑しゃがみ強Ⓟは対空技として確実性に欠けるが、相手を浮かすことが可能。



↑ジャンプした直後に強Ⓟボタンを押すと、地上スレスレでも攻撃を出すことができる。

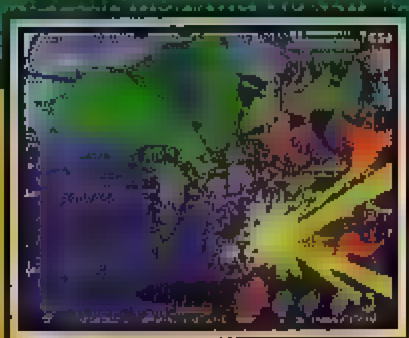


↑体の大きなキャラクターは、これを連発されるだけで近づくことが困難になる。

連続技　フォトンアレイを使いこなせ

【基本連続技】 起点はスーパージャンプ↓要素＋弱Ⓚ。これをガードされても、ジャンプ中Ⓟ→ジャンプ強Ⓚ、あるいはジャンプ中Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚの2択攻撃を仕掛けてガード方向をまどわせることが可能だ。ちなみに、しゃがみ中Ⓟは、しゃがみ中Ⓚなどにくらべて攻撃判定の出現が早く、つぎの技へつなげやすいという特徴を持つ。最後のフォトンショットをフォトンアレイに変えれば、さらに強力だ。

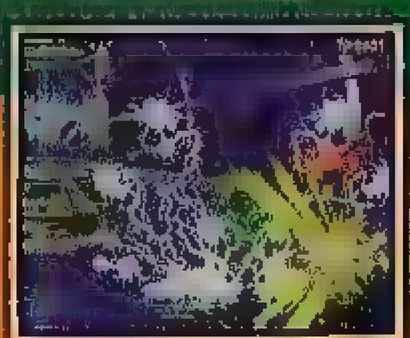
スーパージャンプ【↓要素+弱Ⓚ】 → 中Ⓟ → しゃがみ弱Ⓚ → しゃがみ中Ⓟ → フォトンショット

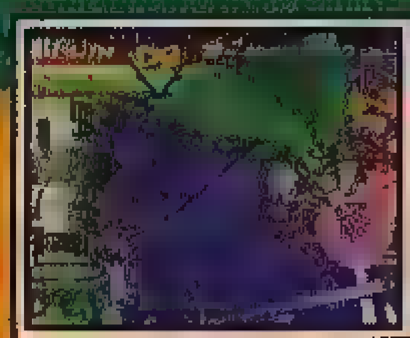






【画面端限定】 しゃがみ強Ⓟで相手を浮かせたあと、少し待ってからスーパージャンプをして、弱Ⓟを当てる。そのまま中Ⓟ→空中フォトンアレイをキメたのち、タイミングよくふたたび空中フォトンアレイを出せば、落下中の相手にヒットさせることができる。ただし、相手の体重が軽いと、しゃがみ強Ⓟをヒットさせたときに必要以上に浮きすぎてしまうため、この連続技が成立しない。

しゃがみ強Ⓟ → スーパージャンプ【弱Ⓟ】 → 中Ⓟ → フォトンアレイ → フォトンアレイ




応用戦術　ジャンプ攻撃を活用せよ

下方向へ攻撃するジャンプ攻撃を、跳び上がった直後に仕掛けると、相手のガード方向をカクランさせることが可能。これをラッシュに組みこめば、強力な攻めを展開できるのだ。

まず、起点となるのが、前方ダッシュしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ。これがヒットしたら、そこからフォトンショットへつないでいこう。もし、ガードされたときは、前方ジャンプ直後の強Ⓚ（しゃがんでいる相手にヒットする）→キャンセルで空中プラズマビームor空中フォトンアレイをキメること。キャンセルをかけるタイミングが遅いと、相手との間合いが開いてしまうので注意するようにしよう。



⬆ジャンプ強Ⓚは、必殺技などでキャンセルして、後方へ跳ね返らないようにすること。


⬅立ちガード不能の攻撃を当てて、相手のガード方向をまどわせていく。


➡相手がケイカイしてきたら、ふたたび前方ダッシュしゃがみ弱Ⓚを狙う。

ジェムの使用法　状況に応じて使いわけろ

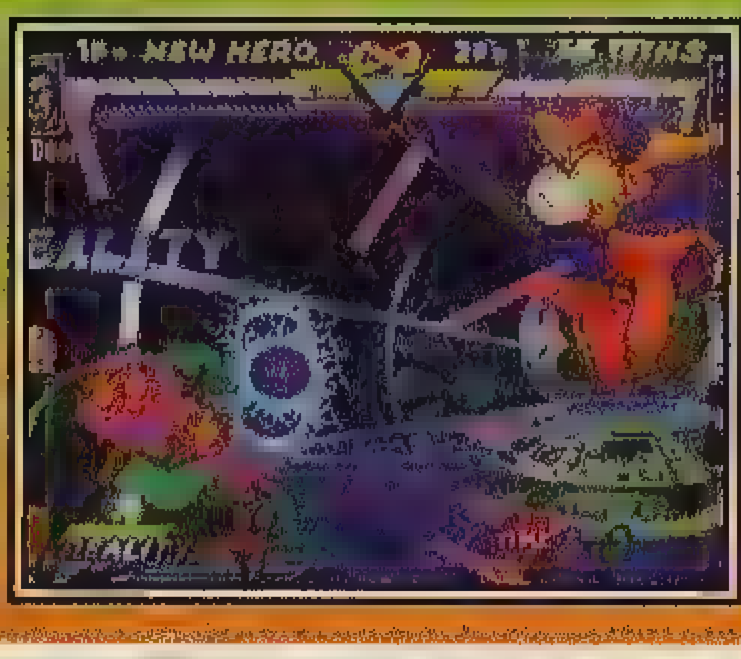
得意ジェムを持たないドクター・ドームであるが、あえて選ぶならリアリティジェムがオススメ。遠距離でケンセイするときに使用し、写真のように飛び道具と併用することで効果的に使用できる。また、ラッシュをかけるときに便利なのが、タイムジェム。ただでさえガード方向が見わけづらい攻撃の数々が、スピードが上がることで、さらに防御しづらくなる。



⬅強ボタンで飛び道具を発射したあとにフォトンショットを出せば、死角はほぼ消滅する。

∞ゲージの使い道　フォトンアレイにすべてを注げ!!

かわされにくくスキが少ない、攻撃値も高い、と全インフィニティ・スペシャル中でも最高級の性能を誇るフォトンアレイ。ドクター・ドームは、遠距離でのフォトンショットによるケンセイや、ガード方向を混乱させながらのラッシュだけでも十分勝ちを狙えるが、フォトンアレイを加わることで、勝利はさらに確実なものになる。すべてのゲージをこれに消費しよう。



⬅画面端に追いつめられてしまったとき以外、インフィニティ・カウンターは不要だろう。



THANOS

サノス

Real Name：サノス

INTRODUCTION

サノスは土星の衛星タイタンの出身。超人類種族"エターナルズ"の血を引くミュータントである彼は、自らの母星を征服して支配し、さらには宇宙の全生命の抹殺を企て凶行をくり返すようになった。マーヴルヒーローズたちによって一度は倒された彼だったが、全宇宙のあらゆる生命体を憎む死の女神デスの手で再び蘇らされたのだ。デスの愛情を得るために凶神と化したサノスは、宇宙最強の存在となるために、6つの秘石"インフィニティ・ジェム"の入手をもくろんでいる。

サノス解説

対CPU戦の最終面に登場するサノス。ボス・キャラクターだけあってそのポテンシャルはかなり高く、攻撃値や技のリーチなど、ほとんどの面においてほかのキャラクターを凌駕する性能を持つ。

アーケード版では、ある特殊な操作を行なわないかぎり使うことができなかったため、ふれる機会がなかった人も多いことだろう。サターン版およびプレイステーション版では、条件を満たせばいつでも使えるようになっているので、思う存分、彼の強さを堪能することができる。

強力な永久コンボを持ち、向かうところ敵なしのサノスだが、対空技がないことや、動きが遅いなどの弱点をつかれるとモロイという一面もある。



←インフィニティ・スペシャルのガントレットマインド。相手の方向キー操作を逆にする強力な技だ。



→地上で出す強攻撃は、飛び道具のような性能を持つものが多い。また、必殺技キャンセルも可能だ。

[ジェム]

サノスには固有の得意ジェムというものが存在しない。ジェムそれぞれが持つ性能を活かして闘っていくのがベストと言える。



[挑発]

相手に背を向けつつ片腕を上空にかかげ、拳を光らせる。ジェムを持っていなくてもグラフィックは同じ。



[移動]

前方、後方移動ともに体を半身にしてすり足で歩く。移動速度はかなり遅い。基本的に移動には、ドスドスと力強く走る前方ダッシュを使う。方向キーを入れたままにすれば、かなりの距離を走ることが可能だ。後方ダッシュは、うしろへと大きくステップするもので、着地時にややスキがある。

★FORWARD

NORMAL



DASH



★BACKWARD

NORMAL



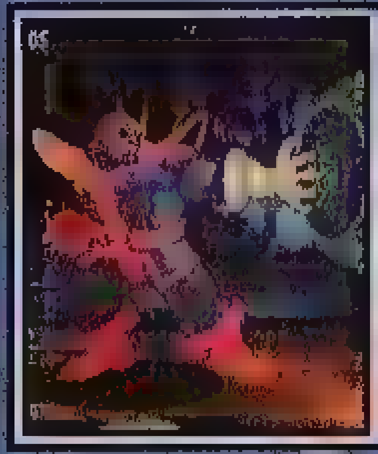
DASH



基本技（パンチ系）

ほかのキャラクターにくらべ、攻撃力やリーチなどが優れている。反面、全体的に大振りで、攻撃前後のスキも大きく、小回りがきかないという欠点を持つ。

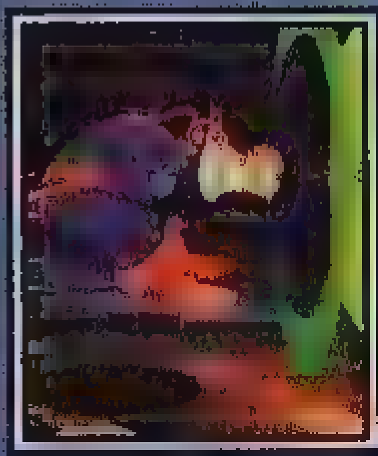
立ち

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
			
攻撃値	9	9+9	24
ピヨリ値	2	2+2	8
ヒット効果	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹	地上：電吹 空中：電吹
ガード方向	立、屈、空	立、屈、空	立、屈、空

しゃがみ

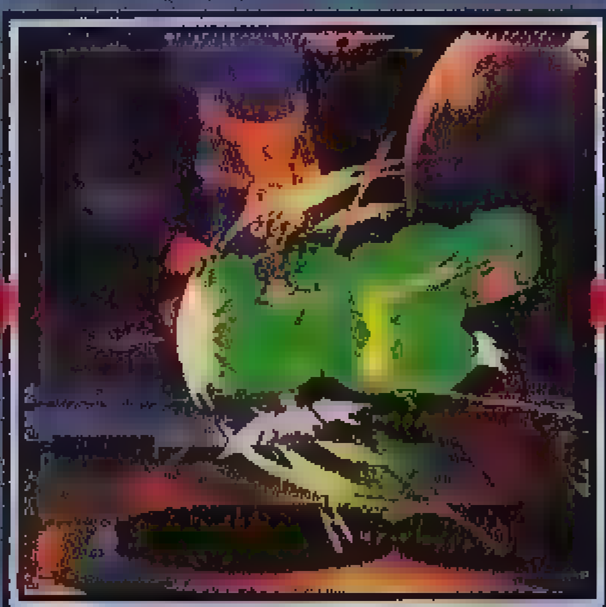
	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
			
攻撃値	9	12	7×5
ピヨリ値	2	6	3×5
ヒット効果	地上：の 空中：吹	地上：吹 空中：吹	地上：の 空中：吹
ガード方向	立、屈、空	立、屈、空	立、屈、空

ジャンプ

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
			
攻撃値	8	12	18
ピヨリ値	0	0	0
ヒット効果	地上：の 空中：吹	地上：の 空中：吹	地上：電の 空中：電吹
ガード方向	立、空	立、空	立、空

★特殊能力 …… **必殺技を食らってもジェムを落とさない**

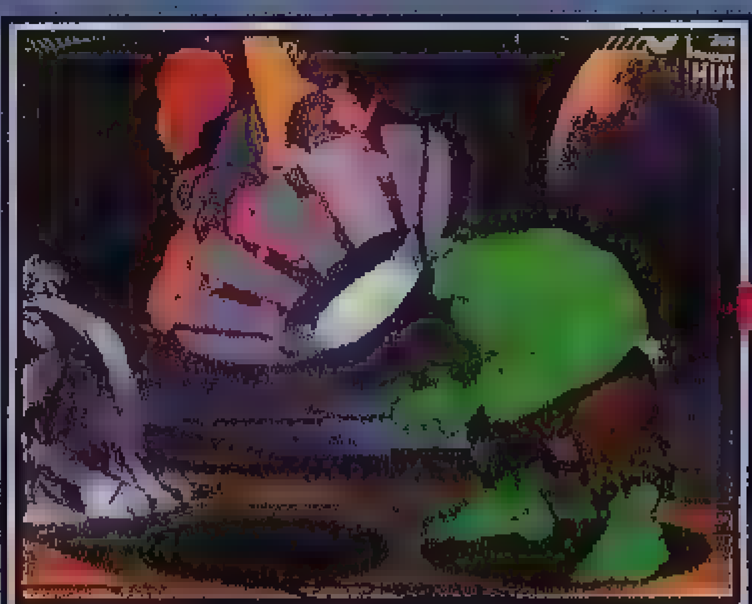






サノスはほかのキャラクターとちがって、必殺技およびインフィニティ・カウンターを食らってもジェムを落とすことがない。サノスがジェムを落とすのは唯一、インフィニティ・スペシャルをキメられたときだけなのだ。そのために比較的ジェムがたまりやすい。手に入れたジェムはムダにためこまないで、積極的に使っていくほうがいい。

★特殊技 …… 空中で⬇要素+強Ⓚ



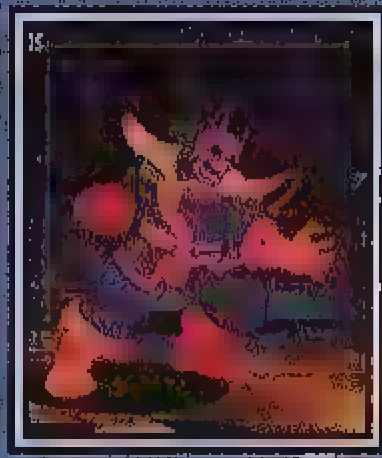
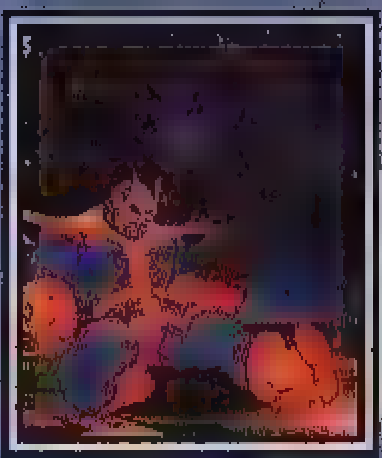
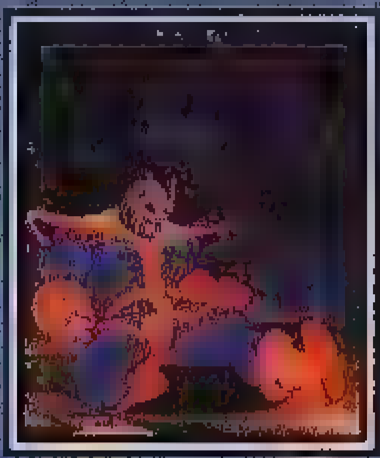
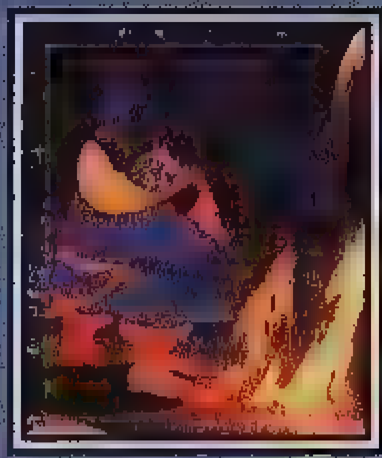


攻撃値	24
ピヨリ値	0
ヒット効果	地上：の　空中：吹
ガード方向	立、空

空中で前方斜め下に急降下しつつ、体重をのせた体当たりをくり出すこの技は、しゃがみガード不可のうえ、相手の反撃をツブしやすく、連続技の起点となりやすい。また、相手におおいかぶさるように出せば、ガード方向をまどわすことができる。しかし、一定以下の高度からでは出すことができないので、低空での出しそこねには注意すること。

基本技（キック系）

地上の弱、中攻撃は、パンチに比べてリーチの短いものが多い。一方、強攻撃はどれも遠距離からヒットさせることができるので、飛び道具に近い性能を持つ。

	弱キック	中キック	強キック
立ち	 攻撃値 9 ピヨリ値 2 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、屈、空	 攻撃値 14 ピヨリ値 6 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、屈、空	 攻撃値 16+8 ピヨリ値 6+3 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、屈、空
しゃがみ	 攻撃値 9 ピヨリ値 2 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 屈、空	 攻撃値 14 ピヨリ値 3 ヒット効果 地上：転 空中：転 ガード方向 屈、空	 攻撃値 10×4 ピヨリ値 3×4 ヒット効果 地上：燃の 空中：燃吹 ガード方向 立、屈、空
ジャンプ	 攻撃値 8 ピヨリ値 0 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、空	 攻撃値 12 ピヨリ値 0 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、空	 攻撃値 18 ピヨリ値 0 ヒット効果 地上：の 空中：吹 ガード方向 立、空

★投げ技 ……………… 額ビーム投げ

相手の近くで ⬅or➡＋中Ⓟ





攻撃値	18（＋18）
ピヨリ値	4
ヒット効果	地上：—— 空中：——
ガード方向	——

額から出した光線で相手を空中に持ち上げ、地面にたたきつける。方向キーにかかわらず、体の向いている方向へ投げ飛ばす。画面端で投げたときは、追いうちが可能。

★投げ技 ……………… グランドアタック

相手の近くで ⬅or➡＋強Ⓟ





攻撃値	18（＋18）
ピヨリ値	4
ヒット効果	地上：—— 空中：——
ガード方向	——

相手をつかみ、地面から盛り上がった岩とともに、なぐりつける。方向キーの左右で投げる方向を指定可能。中Ⓟ投げよりも出したあとのスキが小さいのが利点だ。

THANOS

SPECIAL 必殺技

サノスの必殺技は全部でふたつ。どちらもヒットすれば強力だが、反撃されやすいため、使いどころがむずかしい。連続技専用といったところか。

タイタニッククラッシュ

←↙↓↘→+Ⓟ（空中でも使用可能）

攻撃値　20（弱）24（中）28（強）｜ピヨリ値　2｜ヒット効果　地上：引ダ　空中：引ダ｜ガード方向　立、屈、空

水平に浮きながら移動し、頭から攻撃する突進技。攻撃判定の出現は早いものの、硬直時間が長く、ガードされると反撃を受けやすい。弱は威力が弱く、前後のスキが小さい。強はその逆。攻撃判定の終わりぎわにヒットした場合、相手がダウン回避しなければ、追いうちを狙える。ちなみに、空中で出したときは、地上で出したものにくらべて、大幅にフォロースルーが短いという特徴がある。



↑額部分を発光させつつ、前方めがけて突進。足元へきている攻撃をかわすことも可能。



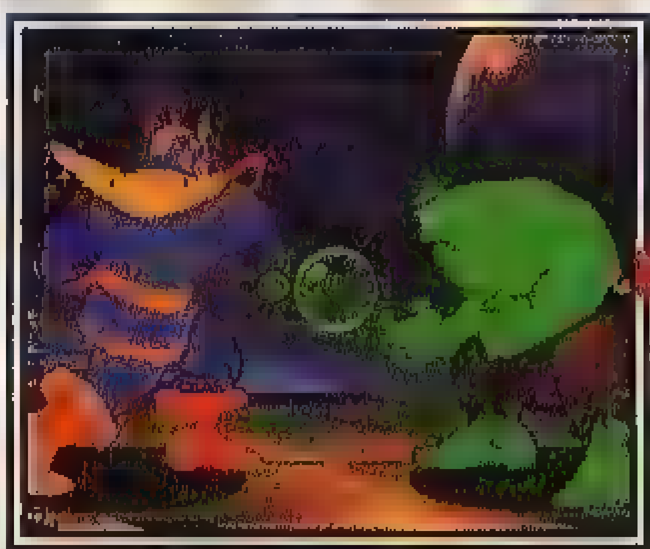
↑攻撃判定は上方向に大きい。ヒットした相手は上空高く突き上げられたあと、手前にたたきつけられる。

デススフィア

↓↘→+Ⓚ

攻撃値　8（泡で拘束中は60分の1秒ごとに0.5ずつ相手の体力が減少）｜ピヨリ値　0｜ヒット効果　地上：拘　空中：拘｜ガード方向　立、屈、空

サイドスローのモーションから、泡状の球体を前方に投げつける。球体がヒットすると、泡が相手を包みこみ、一定時間（約3秒間）拘束。そのあいだはデススフィアとインフィニティ・スペシャル（ガントレットマインドはのぞく）が使用不可になる。弱中強の順に球のスピードが速く、攻撃判定の発生が遅くなる。相手は方向キーとボタンを連打することで、拘束時間を短縮できる。



↑大きく振りかぶったモーションから相手をめがけ泡を投げる。攻撃判定の出現はかなり遅い。



↑泡がヒットした相手は、上体が大きな泡に包まれて一定時間、身動きがとれなくなる。

インフィニティ・カウンター

ガード中に←↙↓+Ⓟ

攻撃値　20｜ピヨリ値　2｜ヒット効果　地上：引ダ　空中：引ダ｜ガード方向　立、屈、空

ガード中にコマンドを完成させると、ガード硬直をキャンセルして、弱・タイタニッククラッシュと同性能の攻撃を出す。無敵時間は長いので、信頼できる反撃技を持っていないサノスにとっては貴重な存在。ゲージに余裕のあるときは積極的に使っていこう。ヒットした場合は、しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟからエリアルレイヴを狙えるが、相手がダウン回避したときはヒットしない。



↑インフィニティ・カウンターの入力に成功すると画面が一瞬暗転し、直後にタイタニッククラッシュを出す。



↑遠くまで攻撃が届くうえに、無敵時間もかなり長いので、安心して使っていける。

INFINITY SPECIAL インフィニティスペシャル

サノスは必殺技が少ない代わりに、インフィニティ・スペシャルは全キャラクター中最多の6種類。それぞれの使いどころを覚えよう。

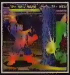
共通コマンド

←↓↙+いずれかのボタン　以下参照

弱P　ガントレットリアリティ

攻撃値　1発につき8 | ピヨリ値　0
ヒット効果　地上：きダ　空中：きダ | ガード方向　立、屈、空

地面の2か所から岩が盛り上がって壁を形成し、それで相手をはさみこむ。攻撃範囲が広く、ヒット数も多いので、かなり強力。ヒット後は前方ダッシュで近づいて、しゃがみ中Ⓟからのエリアルレイヴが狙える。最大ヒット数は20前後。



●相いうちでも攻撃を中断しないため、先読みし対空技としても威力を発揮。

弱K　ガントレットタイム

攻撃値　0 | ピヨリ値　2
ヒット効果　地上：の　空中：吹 | ガード方向　立、屈、空

円筒状をした等身大の発光体を前方に飛ばす。ヒットした相手は一定時間、体が発光し、動作スピードが格段に遅くなる。しかしスーパージャンプやダッシュのスピードは変化せず、ガードされる可能性を考えると、実用性は低い。


●ヒットすると相手の通常移動&ジャンプが遅くなるが、与えるダメージはゼロ。

中P　ガントレットスペース

攻撃値　1or8×47 | ピヨリ値　0
ヒット効果　地上：ダ　空中：ダ | ガード方向　立、屈、空

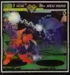
自分の頭上前方にブラックホールを作り出し、大量の岩を吸い上げたのち、相手の頭上にホワイトホールを出現させて岩を降らせる。
吸い上げ時の岩を食らった相手にダウン回避されると、以降に落ちてくる岩は当たらない。


●岩には大小2種類あり、大きい岩は攻撃値が高いかわりケズリ能力がない。

中K　ガントレットソウル

攻撃値　6+6×8（+6） | ピヨリ値　2+4
ヒット効果　地上：電ダ　空中：電ダ | ガード方向　立、屈、空

片腕をかかげて、ソウルジェムから発した光線で、相手をとらえて体力を吸収。光線は一定距離しか届かないが、相手の位置に向かって伸びていく。また、電撃のヒット効果を持ち、相手のインフィニティ・ゲージを減らすことが可能だ。

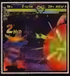


●約2目盛り体力が回復。相手は空中に放り出され、地面に叩きつけられる。

強P　ガントレットパワー

攻撃値　16×3 | ピヨリ値　2×3
ヒット効果　地上：燃の　空中：燃の | ガード方向　立、屈、空

巨大な火の玉を前方に投げつける。火の玉は多少相手を追尾するが、ヒットするかガードされると、それ以降はまっすぐ飛んでいく。飛び道具をかき消す能力を持つので、遠距離で役に立つ。攻撃力はかなり高めで、最大で3ヒットする。



●それほど強力に追尾しないので、スーパージャンプで避けられやすい。

強K　ガントレットマインド

攻撃値　―― | ピヨリ値　――
ヒット効果　地上：――　空中：―― | ガード方向　――

一定時間、相手の体を発光させ、方向キー操作をすべて左右逆に替えてしまうことができる。ガントレットタイムとちがい、相手が画面上のどこにいても効果を発揮する点が強み。サノスステージで使用すると、背景が専用のものになる。


●出ぎわのスキが意外と大きいので、相手に読まれると反撃されやすい。

対2P戦攻略 VERSUS

戦術のバリエーションは少ないが、ありあまる攻撃力でカバーが可能。防御面での弱点を克服できれば、最強を狙えるキャラクターのひとりだ。

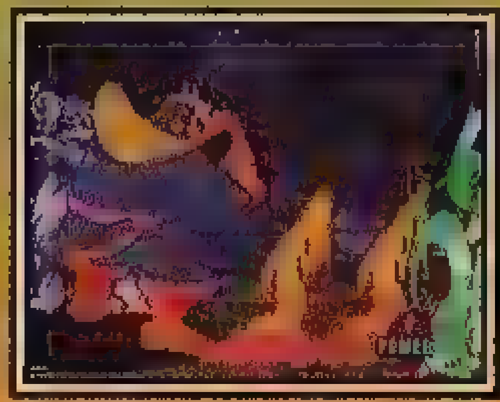
基本戦術　圧倒的パワーとリーチで粉砕せよ!!

最終ボスであるサノスは、並はずれた高い攻撃力と、長いリーチを活かした強引な攻めが魅力。

しゃがみガード不能技のジャンプ⬇+強Ⓚや、エリアルレイヴにつなげられるしゃがみ中Ⓟ、遠距離からでも攻撃できる地上強攻撃など、基本技をメインに使った攻めが強力だ。

一方、ふたつの必殺技はあまり使い勝手が良くない。デススフィアは出るのが遅すぎて簡単に避けられてしまい、タイタニッククラッシュはガードされたときの反撃がこわい。連続技に組みこめば強力なのだが、それ以外での多用は禁物だ。

サノスには信頼できる反撃技がないので、守りに入ると弱い。立ち強Ⓟやしゃがみ強Ⓚなどを駆使して、相手に近づかれないようにしながら、インフィニティ・ゲージをタメることに重点を置こう。ストックがたまったら、攻めにインフィニティ・スペシャル、守りにインフィニティ・カウンターと、うまく使いわけて闘うのだ。


⬆しゃがみ強Ⓚを連発してゲージをどんどんタメていこう。


⬆空中投げがないので、空中戦はやや苦手といえる。

連続技　少ない手数はパワーでおぎなえ!!

【基本エリアル】 しゃがみガード不能のジャンプ⬇+強Ⓚや、立ちガード不能のしゃがみ弱Ⓚが攻撃の起点となる。エリアル開始技のしゃがみ中Ⓟは、意外にリーチがあり、使いやすい。スーパージャンプ後は、空中チェーンコンボにキャンセルをかけて、弱・タイタニッククラッシュをキメよう。そのあとは、地上に倒れた相手にジャンプ⬇+強Ⓚなどを当て、しゃがみ中Ⓟからふたたびエリアルレイヴを狙うのが基本。ただし、相手にダウン回避されると当たらないので、直接空中で強Ⓟなどを入れてもいい。

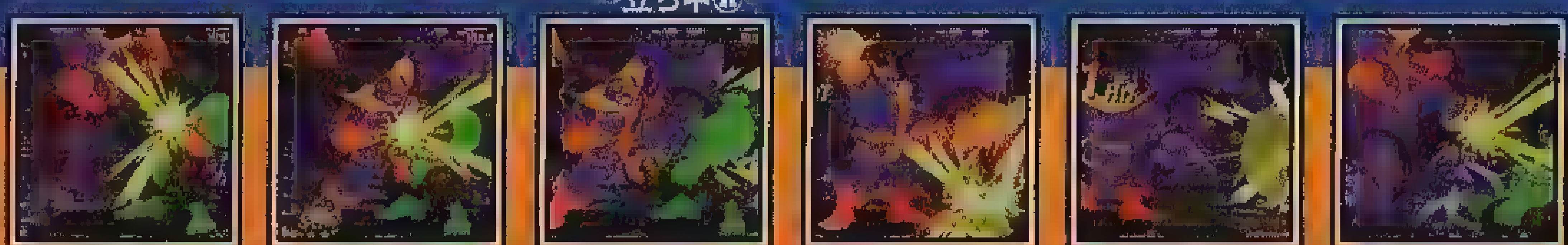
ジャンプ⬇+強Ⓚ ● しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ ● スーパージャンプ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ ● 弱・タイタニッククラッシュ ● 各種ジャンプ攻撃へ】



【強力コンボ】 相手を一定時間拘束できる技、デススフィアを利用した強力コンボ。ハルクやジャガーノートなどの大型キャラクターにはキメやすいが、相手の体格が小さいときは1ループ中のヒット数を減らさなければ、最後の強・デススフィアをガードされる。また、一部の小さいキャラクターがしゃがんでいるとデススフィアが当たらない点にも注意。

ちなみに、相手が画面端にいるなら、やや離れた間合いからしゃがみ強Ⓚを連発するだけでも強力コンボになる。こちらのほうが簡単かつ確実だ。

ジャンプ【弱Ⓚ→強Ⓚ】 ● 前方ダッシュ 立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ ● 立ち中Ⓟ（2ヒット）→立ち中Ⓚ ● しゃがみ強Ⓚ ● 強デススフィア ● さらにコンボへ



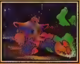
応用戦術 ジャンプ⬇＋強Ⓚからラッシュをかけろ!!

動きがにぶく、相手のガードをくずす戦法のバリエーションが少ないサノスにとって、しゃがみガード不能のジャンプ⬇＋強Ⓚは貴重な存在。しかし、それを使うためには、跳んでからジャンプの頂点付近まで待つ必要があり、相手に見切られやすい。そこでちょっと工夫して、スーパージャンプの直後に⬇＋強Ⓚを入力してみよう。スーパージャンプは、ノーマルジャンプより必要な高度に到達するまでの時間が早いので、そのぶん高速で技を仕掛けることができるのだ。さらにスーパージャンプをⓀボタン3つ同時押しで入力することにより、方向キー操作中のよけいなガードミスを防ぐことができる。

このスーパージャンプ直後の⬇＋強Ⓚは反撃されることが少ないため、連発してもかまわない。これをめくりに使ったり、相手の目の前へ着地後に直接しゃがみ弱Ⓚにつなげたりして、ガード方向を揺さぶるのだ。相手のガードが固ければ、積極的に投げも狙おう。さらに、ガントレットマインドを併用して、相手の操作方向を左右逆にすれば、いっそう効果的だ。判断ミスを誘って、大ダメージを与えよう。



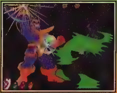
←ジャンプ⬇＋強Ⓚはスーパージャンプから出す。



←投げからの追いうちは回避されやすいので注意。

ジェムの使用法 ジェム・カウンターで守りをおぎなえ！

サノスには、ジェムを落とさないという特性があるため、ジェムを持つ機会が多い。守りが弱いという欠点をおぎなうためにも、ここは反撃用としてジェム・カウンターをメインに使いたい。近距離で相手にヒットした場合は、しゃがみ中Ⓟからのエリアルレイヴにつなげられるので、一気に攻守を逆転することができる。また、タイムジェム使用時は、ゲージのたまりやすいしゃがみ強Ⓚを連打するのが有効。



←迎撃手段にとぼしいサノスにとって、ジェム・カウンターは貴重な反撃手段だ。

∞ゲージの使い道 的確に使いわけていくべし！

サノスはインフィニティ・ゲージの使い道が7とおりもある。それを使用頻度の高い順にならべてみた。

①ガントレットリアリティ　（弱Ⓟ）
②ガントレットマインド　（強Ⓚ）
③インフィニティ・カウンター
④ガントレットソウル　（中Ⓚ）
⑤ガントレットパワー　（強Ⓟ）
⑥ガントレットスペース　（中Ⓟ）
⑦ガントレットタイム　（弱Ⓚ）

①は遠距離、近距離ともにヒットし、しゃがみ中Ⓟからのエリアルレイブにつなげられる。②は慣れていない相手に使用すれば効果的な、逆転性の高い利用法だ。③は貴重な反撃手段。相手の攻撃の流れを断ち切りたいときに。④は体力回復用として連続技に組みこめば、大ダメージも期待できる。⑤は飛び道具を先読みした場合に出すといい。⑥は画面端での連続技が強力だが、空振り時はまず反撃を受ける。⑦は実用性が低いので、使わないほうが無難だろう。

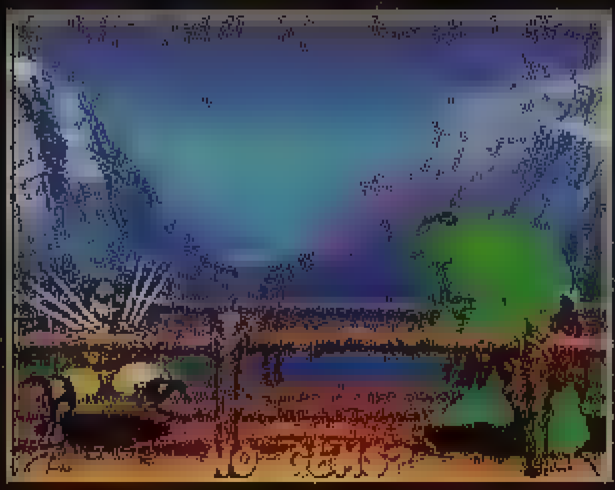
SECRET FEATURE

隠しフィーチャー #1

[その1]　ノージェム・モード

本作が持つ最大の特徴のひとつ「インフィニティ・ジェム（以下、ジェム）」。ジェム・カウンターやジェム発動ポーズからの連続技、はてはジェム使用中にのみ成立する永久コンボなど、ジェムはさまざまなカタチで闘いに大きく影響する。基本性能で劣っているキャラクターでも、有効なジェムさえあればその劣勢をくつがえすことが可能だ。

じつは、対2P戦にかぎり、これほど戦局を左右するジェムを一切出現させずに闘うモードが用意されている。それが、下記のコマンドを入力することで突入できる「ノージェム・モード」だ。このモードでは、ジェムに関連する駆け引きがなくなるため、キャラクターの基本性能がそのまま勝負の流れを決定してしまう。強いキャラクターならばさほど影響は出ないが、そうでないキャラクターの場合、プレイヤーの技術がすべてという、キビしい闘いを強いられるだろう。



↑「NO GEMS？」の表示に注目。ただし、このモードはプレイヤー同士の同意がないと遊ぶことができないのだ。

COMMAND

①キャラクター決定後、ゲーム画面が映るまでどちらか一方のコントローラのジェム切り替えボタン（SS版：L R同時押し、PS版：セレクトボタン）を押しっぱなしにする。
②「NO GEMS？」のメッセージが表示されているうちに、もう一方のコントローラのジェム切り替えボタンを押す。

[その2]　2Pカラーの選択

対戦格闘ではもはや常識の2Pカラーだが、本作では自由に選択することはできず、対2P戦で同キャラクター戦となったときのみ、強制的に2P側が2Pカラーに変わるようになっている（ただし、つづく試合が同キャラクター対戦ではなかった場合、1Pカラーにもどる）。ところが、下記のコマンドを入力すれば、2Pカラーの選択が可能になり、2Pカラーのまま闘いつづけることができる。これはアーケード版にも隠されていた要素なのだ。

COMMAND

①使用したいキャラクターのパネルにカーソルを合わせ、パネルが上段にあるなら⬆、下段にあるなら⬇に一定時間（約3秒間）入力する。
②方向キーを入力したまま、いずれかのボタンでキャラクターを決定。

[その3]　拡張RAMカートリッジを使用した場合の変化（サターン版のみ）



↑拡張RAMカートリッジ使用時のみ表示される、マグニートーのニュートラルポーズのアニメーション・パターン。

流麗なアニメーションは「マーヴル・スーパーヒーローズ」のウリのひとつだが、拡張RAMカートリッジを使用すれば、それがアーケード版とほぼ同じクオリティで楽しめるようになる。写真のマグニートーはその顕著な例。一見すると同じような動作でも、表示枚数が増え、動きがなめらかになるのだ。ほかにも、シュマゴラスの通常ジャンプ、気絶時の倒れる動作（きりもみダウンになる）など、動きそのものが変わる場合もある。

VS. CPU TACTICS

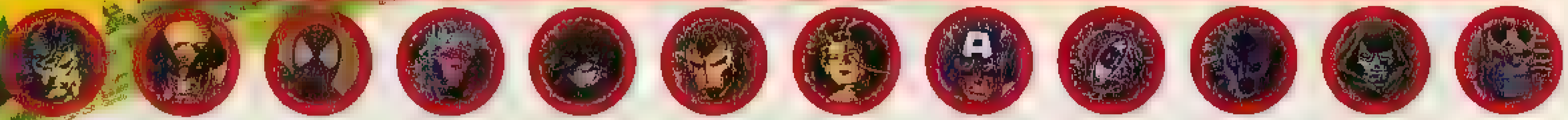


CPUが操るキャラクターたちと闘うための対処法や注意点などを、キャラクター別にわけて紹介。アーケードモードでエンディングを目指す人への戦術指南だ。

MARVEL SUPER HEROES



対CPU戦攻略



対CPU戦の心得

「対CPU戦攻略」のページでは、アーケードモード(≒対CPU戦)の流れと、対CPU戦で使うことになる各キャラクターの基本的な連続技&エリアルレイヴを紹介していく。

本作の対CPU戦の難易度は、従来の対戦格闘ゲームにくらべ、かなり低く設定されている。しかし、なかにはスパイダーマンやサイロックなど、強力な攻撃を仕掛けてくるキャラクターもいるので、油断は禁物。

「キャラクター別攻略(→P.124〜125)」では、それらのキャラクターと闘うときの注意点や対処法も紹介している。なお、オプションモードの「DIFFICULTY(対CPU戦の難易度)」を変更しても、相手のアルゴリズムにそれほど極端な変化はない。そのため、本書の攻略法はDIFFICULTY1〜8のすべてに対応できるように作成されている。このコーナーを参考に、ぜひ全キャラクターでのクリアに挑戦してほしい。

基礎知識

対CPU戦のストーリーは、原作の「インフィニティ・ガントレット(→P.3〜4)」にもとづいて展開する。それを表わすもっとも顕著な例が、CPUキャラクターたちが持っているインフィニティ・ジェムだ。合計6個あるインフィニティ・ジェムを回収し、サノスを倒すことがアーケードモードの最終目標となる。

アーケードモードは、右表の流れにそって進行していく。10(+3)人のなかから選んだキャラクターで、使用キャラクター以外の8人のCPUキャラクターと闘うのだ。1〜6人目の相手はランダムに決定されるが、7人目のドクター・ドーム、8人目のサノスだけはつねに固定されている(サノスとドクター・ドームを選んだときのみ同キャラクター戦になる)。サノスを倒せば晴れてエンディングを見ることができるぞ。

なお、SS版&PS版では、アーケード版に収録されていなかったサノスのエンディング・メッセージ(アーケード版では、マグニートーのエンディング・メッセージがダミーで表示される)が追加され、グラフィックと内容も強化された。

■対CPU戦の流れ

キャラクター選択
↓
使用キャラクター以外の6人と対戦
↓
VS. CPUドクター・ドーム
↓
VS. CPUサノス
↓
エンディング

ジェムボーナス



⬅対CPU戦では、1ラウンド勝利するたびに、残り体力&タイムに応じたボーナス点が入る。プレイヤーが所持しているジェムも1個=10,000点として得点に加算されるぞ。

基本戦略

その1 跳びこみからの連続技

本作のCPUキャラクターは、こちらの跳びこみを食らいやすい、という特徴を持っているため、対CPU戦では跳びこみからの連続技が基本になる。下の表は使用キャラクター別のオススメ連続技をまとめたものだ。これらは「全キャラクターにキメることができる」という前提のもとに選んだもので、特定のCPUキャラクターに対してはさらに高度な連続技が入る可能性もある。

キャラクター	オススメ連続技
ハルク	前方ジャンプ【弱Ⓚ→中Ⓚ】→しゃがみ弱Ⓚ→立ち中Ⓚ→弱・ガンマチャージ→(切り返し)強・ガンマチャージ
ウルヴァリン	前方ジャンプ【強Ⓟ→強Ⓚ】→前方ダッシュしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→立ち強Ⓚ→スーパージャンプ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ×4→中Ⓚ→強・ドリルクロー】
スパイダーマン	前方ジャンプ【強Ⓟ→強Ⓚ】→前方ダッシュしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→立ち強Ⓚ→スーパージャンプ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ】
マグニートー	前方ジャンプ【強Ⓟ→強Ⓚ】→前方ダッシュしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→後方スーパージャンプ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強・E−Mディスラプター】
ジャガーノート	前方ジャンプ強Ⓟ→前方ダッシュしゃがみ強Ⓟ→スーパージャンプ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→強Ⓟ】
アイアンマン	前方ジャンプ中Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→立ち強Ⓚ→スーパージャンプ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→⬆要素＋強Ⓟ】
サイロック	前方ジャンプ【強Ⓟ→強Ⓚ】→前方ダッシュしゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→スーパージャンプ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→サイブレイドスピン（×3)】
キャプテン・アメリカ	前方ジャンプ【強Ⓟ→強Ⓚ】→前方ダッシュ立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚ→立ち強Ⓚ→弱・シールドスラッシュ
シュマゴラス	前方ジャンプ【中Ⓟ→強Ⓚ】→前方ダッシュ立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓚ→スーパージャンプ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→⬆要素＋強Ⓟ】
ブラックハート	前方ジャンプ【中Ⓚ→中Ⓟ】→しゃがみ弱Ⓚ→立ち中Ⓟ→スーパージャンプ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ】
ドクター・ドーム	前方ジャンプ弱Ⓚ→立ち中Ⓚ→スーパージャンプ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ】
サノス	前方ジャンプ⬇要素＋強Ⓚ→前方ダッシュしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→スーパージャンプ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強・タイタニックラッシュ】
アニタ	前方ジャンプ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓚ】→くり返し

その2 跳びこみ→通常投げ

相手のガードが固かったり、こちらの跳びこみを迎撃してくる場合には、空中ガードを固めたまま跳びこんで、通常投げを狙っていこう。CPUキャラクターは通常投げへの対処がアマく、投げ返してくることはほとんどないのだ。何もしてこない相手なら着地と同時に投げればいいし、相手の迎撃技をガードして跳ね返されたり、振りほどきで逃げられたときには、そのまま接近して再度仕掛ければ、簡単に投げることができるはずだ。



↑空中ガードは、ガードをしたまま相手に近づくことができる



↑ガード直後、硬直している相手に投げ技を仕掛けるのだ

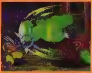
CPUキャラクター別攻略

ほとんどのCPUキャラクターは『オススメ連続技』で紹介した連続技で倒すことができるが、アーケードモードの「DIFFICULTY」を8に設定したときや、5～6人目まで勝ち進んだときに登場するキャラクターは、ガードが固く、思うようにダメージを与えられない。また、スパイダーマンやアイアンマンなど、こちらの跳びこみを迎撃してくる相手に対して、ジャンプ攻撃からの連続技は禁物だ。

ここでは「跳びこみ攻撃に弱い」、「投げ技に対するガードがアマい」といった、前述の基本戦術の可否や、それぞれのCPUキャラクターの動きの特徴、有効な連続技などを個別に紹介する。これらをよく読んでCPUキャラクターのアルゴリズムを理解すれば、前述の連続技をさらにキメやすくなるはずだ。



vs. CPUハルク
HULK



↑パーフェクトを狙わないならば、ガンマチャージをガードしたあとに、反撃というパターンでもいい。



vs. CPUウルヴァリン
WOLVERINE



↑CPUウルヴァリンには投げ技が有効。空中ガードを固めて跳びこみ着地と同時に投げよう。



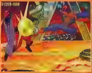
vs. CPUスパイダーマン
SPIDER-MAN



↑こちらが跳びこむと、スパイダースティングで迎撃してくる。空中ガードを固めていないと危険だ。



vs. CPUマグニートー
MAGNETO



↑飛行中のマグニートーはガード不能。マキシマムスパイダーのような大技ですら、クリーンヒットする。



vs. CPUジャガーノート
JUGGERNAUT



とはないはずだ。

↑跳びこむときは強Ⓟor強Ⓚがベスト。スーパーアーマー能力があるため、単発の弱攻撃は禁物だ。



vs. CPUアイアンマン
IRON MAN



の方法で対処しよう。

↑リパルサー～を誘い、空中ガード後に前方ダッシュ攻撃をキメる。ブラックハートならインフェルノを使おう。

vs. CPUサイロック
PSYLOCKE



⬆ジェムを持っているときのCPUサイロックは危険。こちらの跳びこみをジェム発動ポーズで迎撃してくるぞ。

vs. CPUキャプテン・アメリカ
CAPTAIN AMERICA



⬆中間〜遠距離で撃ってくるシールドスラッシュにさえ気をつけていれば、パーフェクトも狙える。

vs. CPUシュマゴラス
SHUMA-GORATH



⬆ディバイタリゼーションは投げ間合いが広く強力だが、守勢にまわらなければ食らうことはないだろう。

vs. CPUブラックハート
BLACK HEART



⬆「DIFFICULTY」が6以上だと、こちらの跳びこみを立ち中Ⓟで迎撃してくることもある。油断は禁物だ。

vs. CPUドクター・ドーム
DOCTOR DOOM



⬆飛行→飛び道具連発はイヤな攻撃だが、反撃のチャンスでもある。CPUドクター・ドームの真下で待機。



⬆飛行終了から着地するまでは完全に無防備。飛行をやめて降下してきたところに、連続技をたたきこめ!!

vs. CPUサノス
THANOS



⬆ジャンプ⬇要素+強Ⓟに注意。これを食らうと、そこからしゃがみ強Ⓚが連続でヒットしてしまうぞ。



⬆中間距離で出してくるタイタニックラッシュ。スキが大きいので、ガードしてから連続技をキメろ。

SECRET FEATURE

隠しフィーチャー #2



↑SS版＆PS版ではこのとおりしゃがみガードさえすれば、確実に防げるようになった。

[その1] アーケード版と移植版のちがい

アーケード版では、ガード不能技として猛威を振るったキャプテン・アメリカのしゃがみ中Ⓚだが（正確には"ガードできない場合があった"）、SS版＆PS版では、その現象が起きなくなった。また、①ジャガーノートのインフィニティ・スペシャル後のスキが減少、②ブラックハートのスーパージャンプ弱Ⓟが連打キャンセル不可能になった、など微妙な調整もほどこされている。ただし、スパイダーマンの空中・ウェブボール後の弱Ⓟや、シュマゴラスのカオスディメンジョンの変身ポーズなどは、あいかわらずガードできないことがあるぞ。

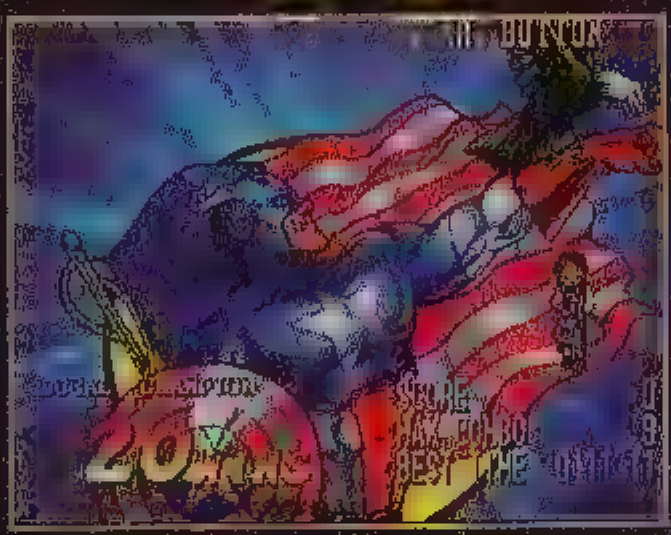
[その2] 連勝時の隠しグラフィック

VSモードで連勝していくと、さまざまな隠しグラフィックを見ることができる。20勝目、60勝目、100勝目には『ヴァンパイア ハンター』に登場したアニタが出現。40勝目には『ストリートファイター』シリーズでおなじみの豪鬼が現れる。また、80勝目と108勝目には『ヴァンパイア』シリーズのリンリンも登場。とくに、108勝目は8種類ある『ハンター』カラーのリンリンが勢ぞろいという豪華さだ。

これらの隠しグラフィックを見るためには、20勝目、40勝目、60勝目、80勝目、100勝目、108勝目、それぞれの最終ラウンドをインフィニティ・スペシャルで勝利すればいい（この隠し要素は、アーケード版にも収録されていた）。

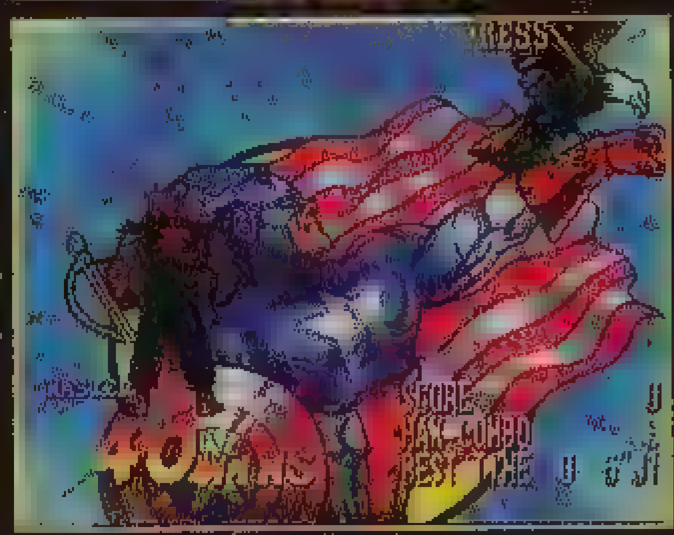
なお、ここで描かれているアニタは、隠れキャラクターとしてプレイヤーが選択することが可能だ。また、豪鬼とリンリンは、アニタが使う必殺技のなかにも登場する（→P.140）。

20勝目



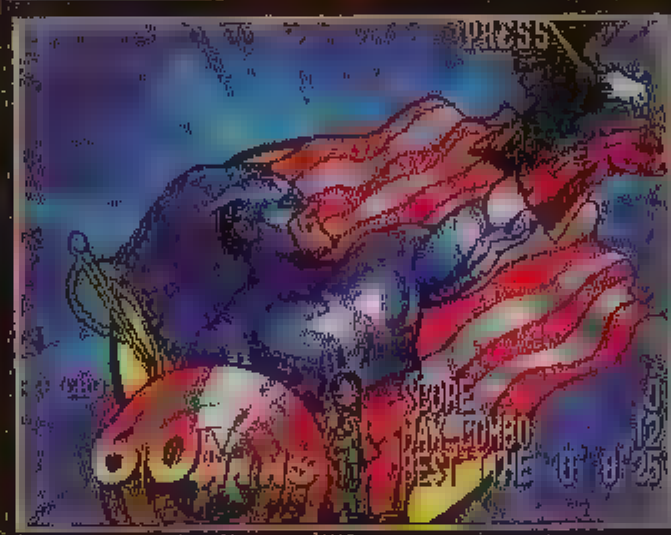
↑20勝目には『ヴァンパイア ハンター』に登場していたアニタが現れる。

40勝目



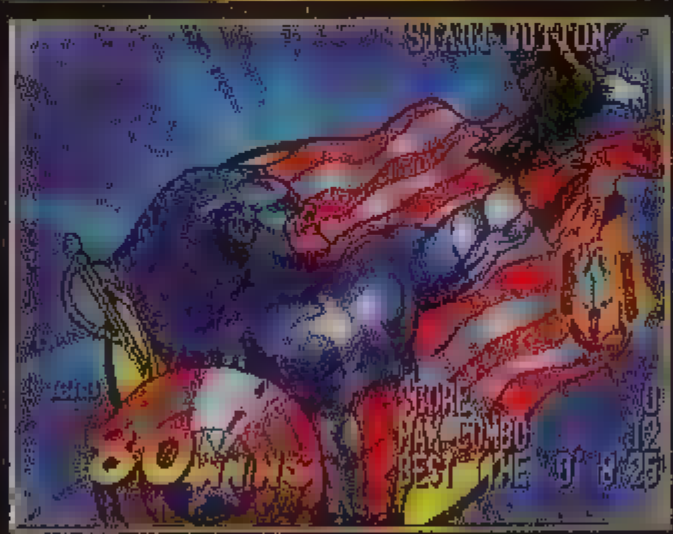
↑40勝目には前作『X-MEN』でも隠れキャラクターとして登場した豪鬼が出現。

60勝目



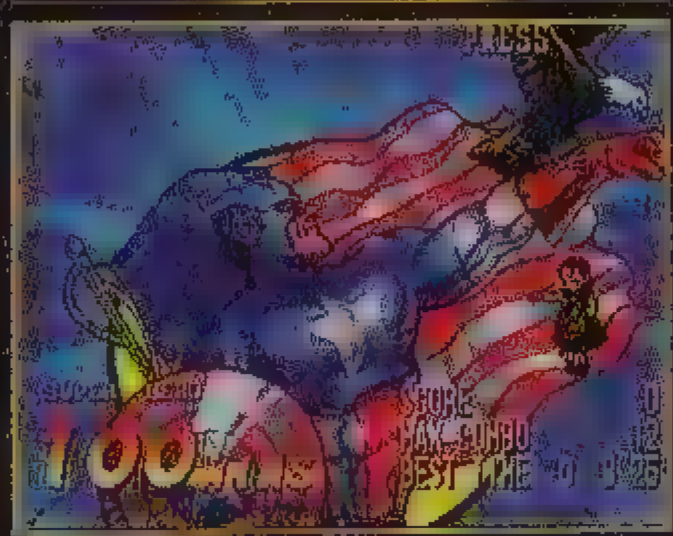
↑60勝目には、再度アニタが登場。ただし20勝目とは立っている位置がちがう。

80勝目



↑80勝目は『ヴァンパイア』シリーズのリンリン（レイレイの双子の姉）が登場する。

100勝目



↑100勝目にもアニタが。アニタは隠れキャラクターとしても使用できる（→P.140）。

108勝目



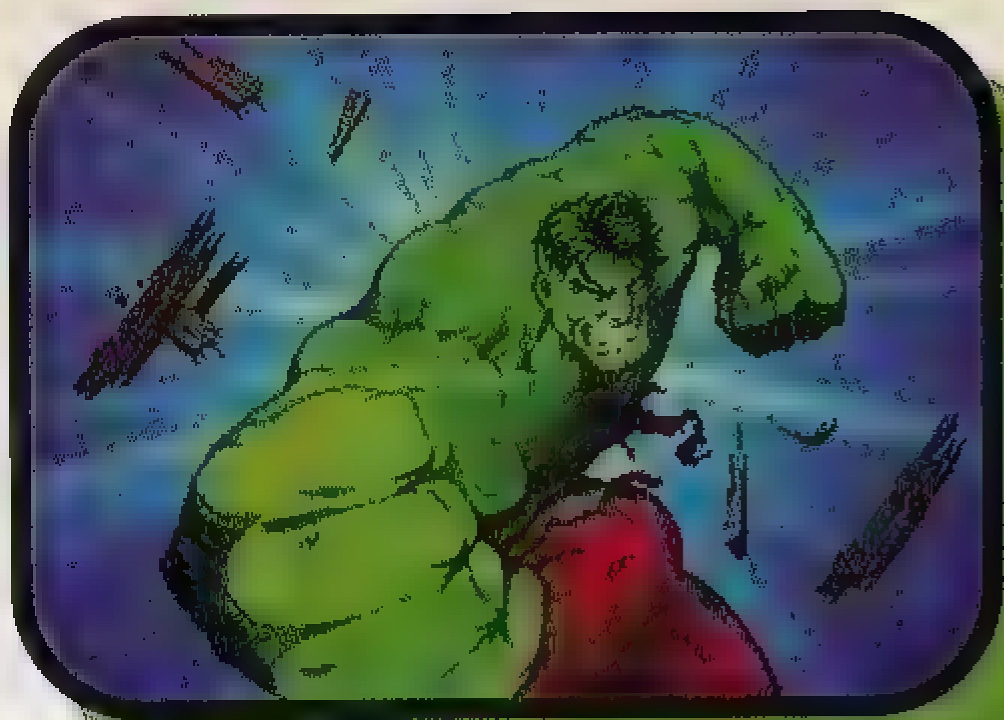
↑108勝目では『ハンター』カラーのリンリンが勢ぞろいするのだ。

AFTER THE BATTLE



各キャラクターの性格がよく表われている勝ち台詞集、各キャラクターごとに異なる結末となる『インフィニティ・ガントレット』のエンディングを合わせて紹介しよう。

MARVEL SUPER HEROES



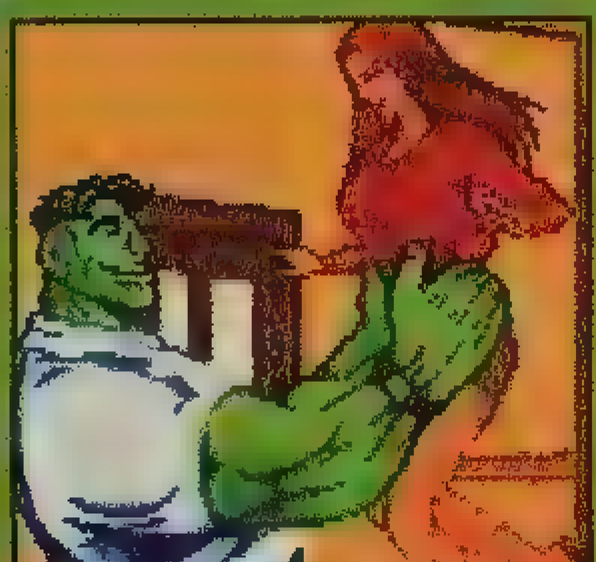
WINNER'S TALK

★ ここまで間の抜けた、すっとこどっこいの、
とんまな××××野郎は、初めて見たぜ！
★ ちぃとやりすぎたかな？
★ その程度でスーパーヒーローだと？　笑わせんな！
★ ありがとよ！　ちょうど頭がかゆかったところだ！
★ この××××野郎！　てこずらしてんじゃねえよ！
★ なかなか骨のある野郎だったぜ。骨しかねえとも言えるがよ！
★ いい味だしてんだがな…　ちょいとスパイスが足りねえかな？
★ もっと早く倒れちまいな！　おまえの番は終わりだよ！
★ ズコッ。おっとっと。こんなとこで寝てんじゃねえよ、××××野郎！
★ がはははははははははははははははははははははは。ばか。
★ なんで負けたのか、そのからっぽの頭でよおぉく考えてみな！
★ 力押しだけじゃ勝てねえぜ。もっと頭を使いな、頭を！
★ さっさと片づけちまわねえとな。カミさんがうるさくってよ！
★ おれは普通に生きられない男…　なに？　知ってるって？
★「くそったれ？」いかんねぇ、汚い言葉を使っちゃあ。うちのカミさんに怒られるぜ！
★ おれに勝てるのはカミさんぐらいなもんさ！
★ 悪ぃな。昔TVに出てた頃よりは、頭がよくなったもんでね。
★ おれはガンマ線を浴びてこんなナリになったんだ。あやしげな光線にゃ慣れてんだよ！
★ おれの名をカタって何する気だ？　それと美男子じゃねえぜ！
★ おまえみてえなのがいっぱいいれば、おれもモンスター呼ばわりされねえかもな…。
★ この力、だれにもマネできねえとおもってたが、けっこうマネできるもんなのかねぇ？
★ しっかし、よく似てるよなあ。次からコンビくむかい？

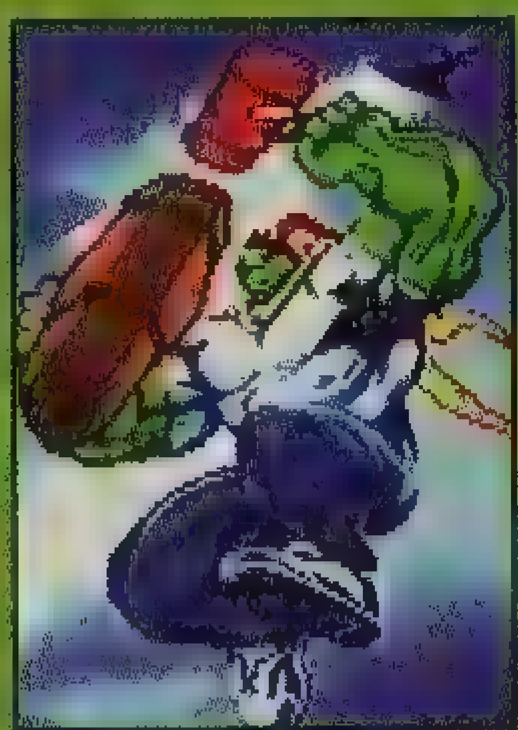
ENDING



1
「ワシの負けだ。殺せ！　ワシを殺しておまえが新しい神になるのだ」
「あいにくだが、神なんかにゃキョーミないね。俺が気にしているのはカミさんのことだけさ」

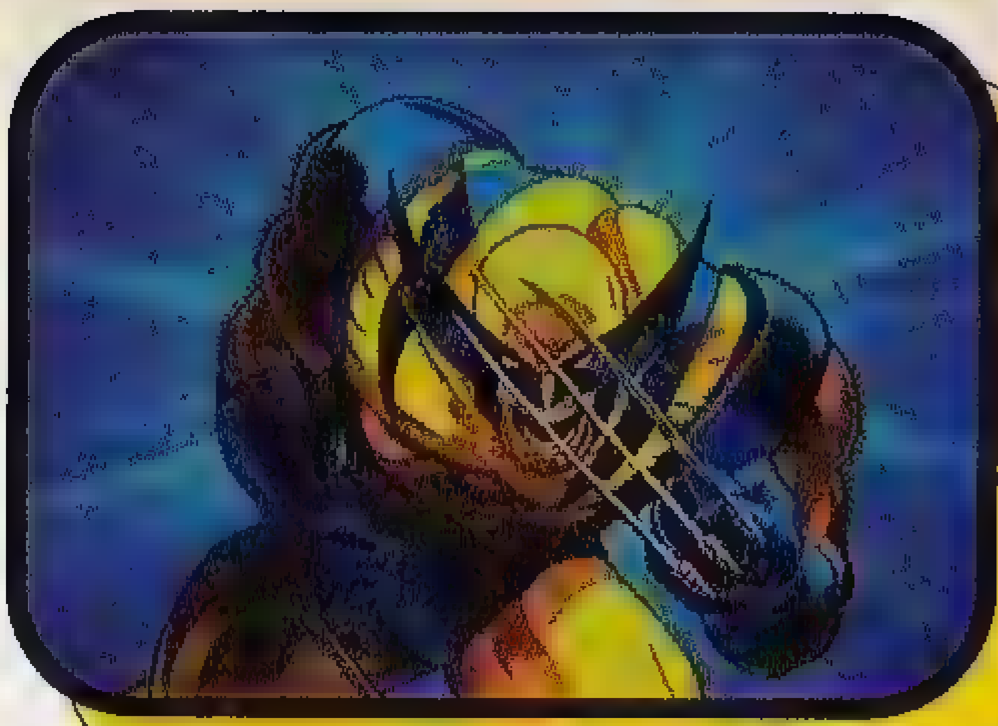


2
「お帰りなさい、ハルク。早かったわね。あっ、ちょっとちょっと降ろしてってばっ、きゃっ！」
「ベティ、やっぱり、お前を選んでよかったぜ。神はこうやってだきしめることもできないもんな。」
「ふふん。ベティ、俺はいまえらく気分がいいんだ。よし決めた！　出かけようぜ。ハネムーンのやりなおしだ」



3
「ちゃんとつかまってろよ。ラスベガスまで一気に飛ぶからよ。そらっ！」
「ちょっと、待ってよ、ハルク！　わたしたち、ホテルの予約もしてないのよ！」
「予約なんて、家に戻ってからすりゃいいさ。うはははははははははははははは、はがっ!?」

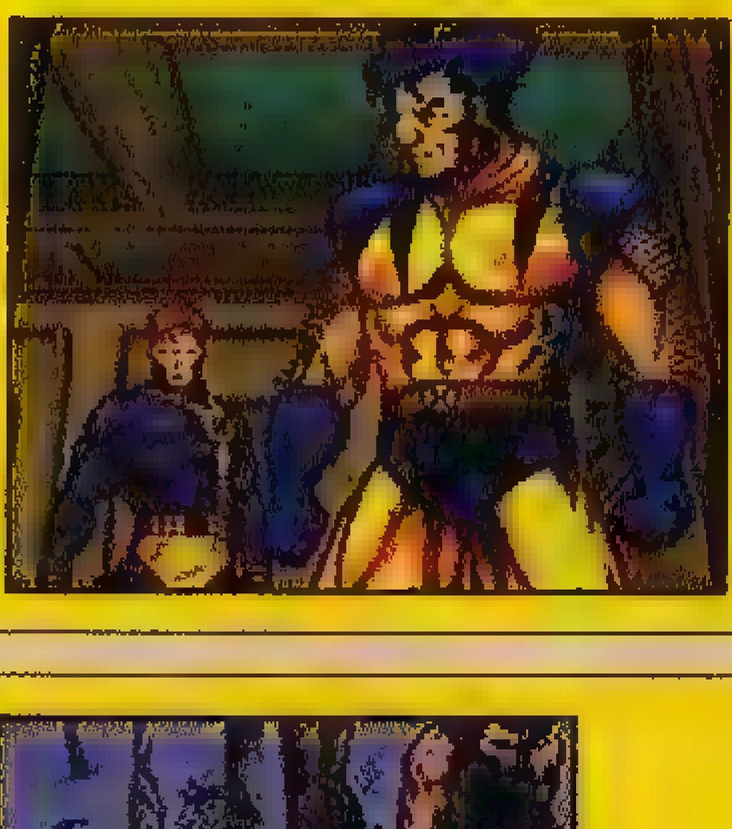
インフィニティ・ジェムなどまるで眼中にないハルクは、サノスとの戦いを終えると一直線に妻ベティのもとへ。彼にとっては、全知全能の神の座よりも、妻とのバカンスのほうがずっと重要なことのようである。



WINNER'S TALK

- ★ てめえじゃ爪もとげやしねえ！
- ★ これ以上はやめといてやるぜ。武道の情けだ。
- ★ 弱いものいじめは、好きじゃねえんだがな…。
- ★ 手足がくっついている間に、家に帰んな！
- ★ ウスノロにしちゃ、上出来だぜ！
- ★ どうやら、オレの勝ちみてえだな。
- ★ てめえは、オレと同じ匂いがする… 血の匂いがな。
- ★ 勝ちたきゃ、最後まで気を抜かねえこった。
- ★ どうしたい？ オレはまだピンピンしてるぜ。
- ★ 心配すんな。死に水はとってやるさ。
- ★ X−MEN？ 知らねえな。気に入らねえ野郎を叩きつぶしてるだけさ！
- ★ 念仏でも唱えな！
- ★ あんたにゃ恨みはねえ。だが、降りかかる火の粉は払わねえとな！
- ★ オレの爪のアカでも飲むかい？ てめえの肉がついてるかも知れねえがな。
- ★ これしきの傷、へでもねえよ。なめてりゃ治るさ。
- ★ あの世で会おうぜ！
- ★ 情けをかけた方が負ける。そういうもんだ。
- ★ じっとしてな… すぐ楽にしてやるからよ。
- ★ 失せろ！ ニセモンが!!
- ★ ニオイでわかるって言ったろ！ ノコノコ出てくるんじゃねぇ！
- ★ タフさが足りねぇな。
- ★ 命を大事にしな！

ENDING



「どこに行ってたんだ、ウルヴァリン。心配したぞ。」
「いつもいつもうるさい奴だな。てめえなんぞにいちいち知らせる義理はないぜ…」

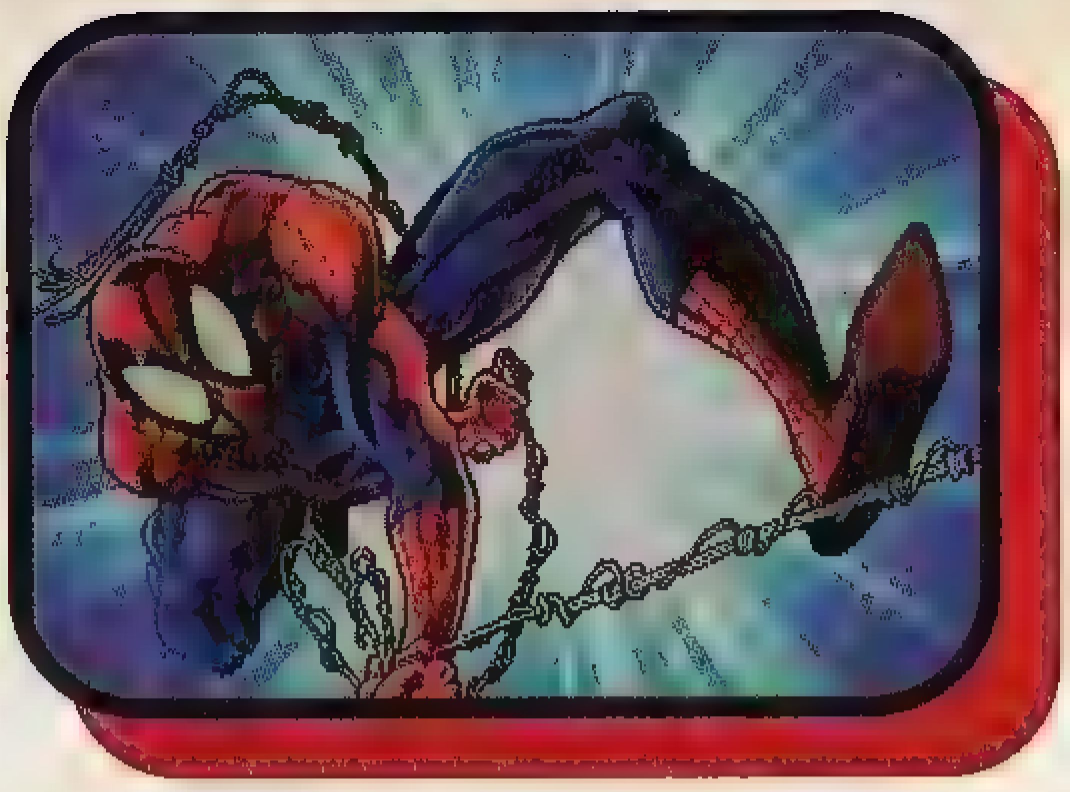


（俺が欲しかったのはジェムなんかじゃない。失くしてしまった時間だったんだ…）
（俺は一体何者なんだ、頭に残るこのキオクは？）



「ほんとうの俺をさがしに出かけよう。まずはそうだな、北にでも行ってみるか…」
「あばよ！ サイクロップス。またいつか戻ってくるぜ！」

どんなに戦いを重ねてみても決して埋めようのない、過去のおぼろげな記憶の隙間。自分は一体、何者なのか？ その答えを捜し求めるために、彼はまたひとりで当て所のない旅に出たのであった……。



WINNER'S TALK

★ 戦うだけの人生なんて…
　もう一度、人生を見つめ直そうよ。な？
★ あんたじゃあ、僕にはかないっこないぜ。
　(くそっ、まだ脚がふるえてる…)
★ クモのように舞い、クモのように刺す。それが僕、スパイダーマンさ！
★ いやしかし、誰も僕に勝てないってのは謎だね。
★ くそっ、もう体中ガタガタだ…。なんで僕がやらなきゃならないんだ…？
★ こんな傷だらけで帰ったら、またメリージェーンを心配させちゃうな…。
★ いーや、ぜんぜん効いちゃいないさ。(痛ッ…！　骨が折れてるかも…)
★ もう1ラウンドいくかい、『＊＊＊＊』？　(頼むから立ち上がらないでくれよ…)
★ スパイダーマンはいつでも君の親愛なる隣人さ。また呼んでくれよな！
★ ジェムが悪い奴の手に渡ったら…　ちくしょう、やっぱり僕がやらなきゃならないんだ！
★ 時々考えるよ、ヒーローにならなければずっと幸せだったかも…　とかね。
★ 帰ったら熱いシャワーをあびて、それから…　ふーっ、ヒーローも楽じゃあないぜ。
★ ごめんメリージェーン、また帰るのがおそくなるよ。
★ まったく、事件ばかりで休むヒマもないよ。
★ 戦いだけが人生さ！　…なんて言ってる奴の気が知れないね。人生いろいろあるのにな。
★ 虫ケラって呼ぶなよなー。これでもけっこう気にしているんだ。
★ ヒーローっていつも孤独なものさ。負けたからって、うらまないでくれよ!!
★ さーて、お次は誰だい？
★ ハッ、ゆめか…。自分自身と戦うなんて、あと味悪いなァ。
★ あんたみたいなのがいるから、ぼくがごかいされるんだ！
★ いくら強くっても、他人にウソをついちゃいけないよ。スパイダーマンはこのぼくさ！
★ いくらぼくのファンでも、ここまでマネしちゃいけないよ！

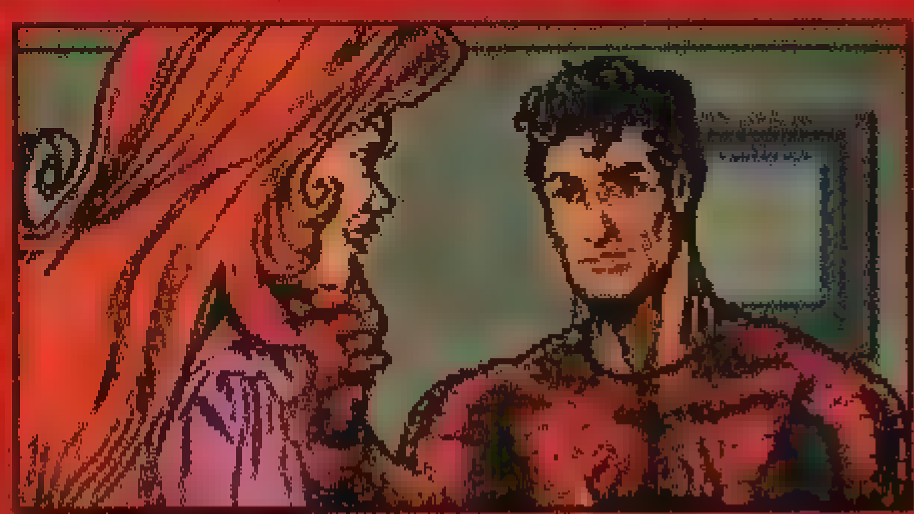
※　勝利メッセージ中の「＊＊＊＊」は、対戦相手の名前になる。

ENDING



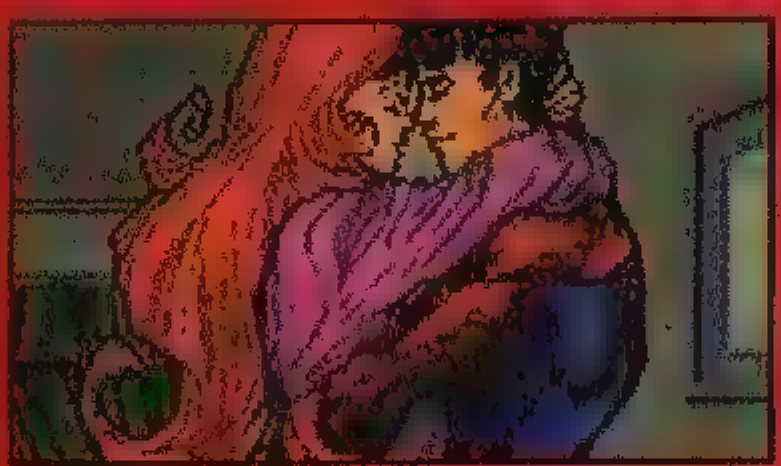
1

「やれやれ、なんとか世界もすくわれたってかんじかな」
「ただいまメリージェーン！調子はどうだい？」
「ピーター、とっておきの話があるのよ！」
「あなたがすくったこの世界は、私たちのベイビーにふさわしい世界だと思う？」



2

「ベイビー？　僕たちの！　いったいどういう事だい!?」
「うーん、私がママになるってことは、あなたがパパになるってことじゃないかしら」



3

「ねえピーター、スパイダーマンは私とベイビーも守ってくれるのかな？」
「ああメリージェーン、[illegible]のは君と生まれてくる赤ちゃんだけだよ!!」

宇宙の全生命体の危機を救ったスーパーヒーローも、自宅へもどればよき家庭人に。新たな命の誕生を妻メリー・ジェーンから聞かされて、幸せをしみじみと噛みしめるピーター・パーカーだった。



WINNER'S TALK

- ★ 我が磁力の前ではキサマの力など無いにひとしい！
- ★ その程度のちからで！　この磁界王に挑むとはな！
- ★ キサマは第一級の愚かものだ。
- ★ もし我々がふたたび相まみえたらそのときは容赦しない。
- ★ 引き際をしれ！
- ★ 我はけっして倒れぬ。人類への怒りがこの身を動かすのだ！
- ★ ここまで手こずるとはな、キサマごときに！
- ★ 破壊も！　殺りくも！　ミュータントの世界を創るためなのだ！
- ★ キサマも我が配下となりミュータントの未来を築かんか？
- ★ 言ったはずだ、愚かしいまねはよせ、とな！
- ★ 我が磁力はすべてを支配する。キサマの血液中の鉄分すらも！
- ★ これしきで我が理想は砕けはせぬ。
- ★ 我が名は磁界王マグニートー！
- ★ 我は戦いを好まぬ！　だが他の誰が守るのだ、ミュータントの未来を！
- ★ 選択権があるとでも思ったのか？　キサマを待つのは死だけだ。
- ★ 道化を演じるのは楽しかったか？
- ★ 我が忍耐の限度もこれまでだ。
- ★ 我が手を下さずともキサマは確実に死に近づいている…
- ★ キサマもミュータントなら、はじをしれ！
- ★ その磁力、本物ではないな !!
- ★ 磁界王はふたりもいらぬ !!
- ★ どうしたのかね？　真の我が力はこんなものではないぞ！

ENDING

1



「ついに手に入れたぞ、最強のパワーを！　無限の力を持つ宝石、インフィニティ・ジェムを！」
「もう人類を滅ぼす必要はない！　我が望みはただひとつ」

2



「見よジェムの力を！　ここに我は新たな世界を造る！」「生命にみちた二つめの大地、すべてのミュータントがおびえることなく生きてゆける約束の地・アバロン!!」

3



ミュータントたちは、この新たな世界へといざなわれ、マグニートーはそこで王となった。何者といえど、この地をおびやかすことはできない。磁界王の手にジェムのある限り、とこしえに…。

ミュータントを迫害から守るために戦いつづけていた彼にとって、インフィニティ・ジェムの力こそまさに渇し求めていたものであった。そしてここにミュータント安住の地、アバロンが誕生。彼は自ら王位に就任した。



WINNER'S TALK

- ★ あああ、もうこわれちまった。
  もうちょっとあそびたかったのにヨォ。
- ★ よえーッ、よわすぎるゥゥゥ!!
- ★ ぬわーッはっはっはっはぁ！　無敵ッ！　無敵ッ！　無敵ーッ！
- ★ そこで寝てるおめえ！　ジャマだよ！　ジ・ャ・マ！　聞こえねえのかぁ！？
- ★ 勝ちゃあいいのよ、勝ちゃあ!!
- ★ 超ォォムカツキーィィ!!
- ★ オラオラオラオラオラオラオラオラオラオラ――ッ!!
- ★ ムキィーッ！　調子ワリいぜーッ!!
- ★ オレ様はジャガーノートだ！　だれにも止めらんねェェェェ！
- ★「愛」だとォー？　この世で一番大切なのはなァ、カネだ！
- ★ さっさとポケットの中のモン出しな！　オレ様の手じゃデカすぎてはいんねェのよ！
- ★ ビ――ッグ!!　グレ――ト!!　ジャガーノ――ト!!
- ★ 強すぎる？　それがどうしたァァァ!?
- ★ なーにが「対戦相手求む」だァー？
- ★ おい、オプティックブラストの出し方しらねーか？　オレ様もおぼえようと思うのよォ…
  何笑ってやがる！
- ★ チッ！　強すぎってのも考えモンだぜ。なーんかバランス悪くねェーか？
- ★ おめえ、こんどプレイするときはオレ様を選ぶんだぜ!!
- ★ 待ちプレイ？　知ったことかい！　なんたってオレ様はジャガーノートだぜーッ!!
- ★ オレ様がジャガーノートだーぜーッ!!　だれにもマネさせねェ――ッ!!
- ★ 失せやがれ！　モノマネ野郎!!　オレ様ですらジブンジシンを止められねェのにヨォー！
- ★ やるなテメエー！　いったい何モンだアーッ？
- ★ にどとそのツラ見せんじゃねェーぜーッ！　そのツラ、きらいじゃねぇんだけどヨォ――ッ!!

ENDING

1



ジャガーノートはサノスを打ち破った。もはやこの宇宙でかれより強いものはいない。神さえも！　そして、今まさにかれの目の前には、宇宙最強にして最大の宝、インフィニティ・ジェムがあった。「やったぞォォオ！　ジェムを手に入れたんだ。オレ様は宇宙最強かつ宇宙一のカネ持ちだァ！　んむっ！」
よろこびいさんで手をのばすやいなや、ジェムがあやしく光りだし、そして…。

2



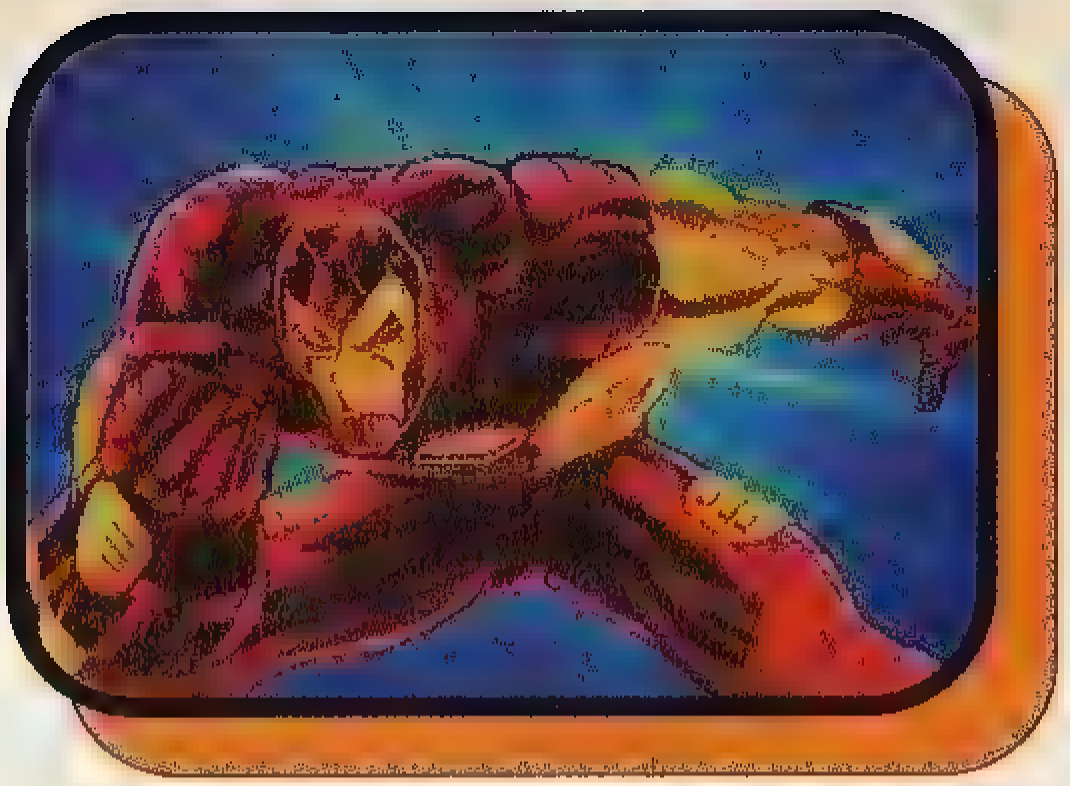
…そしてインフィニティ・ジェムは、ジェムの番人、アダム・ウォーロックの手に!!
「よくぞ、サノスを倒してくれた、ジャガーノート。君はよくやった」「おれいに君を故郷に帰してあげよう」

3



あぜんとするジャガーノートは身じろぎも許されず…気がつけばそこはちきゅうだった。「サノスに破壊された君の世界は元通りにしておいた。ありがとう、そしてさらばだ…」

インフィニティ・ジェムの究極の力を思うがままに操るには、それにふさわしいだけの知性と力量を持ち合わせていなければならないのである。どうやらジャガーノートには少々荷が重過ぎたようだ。

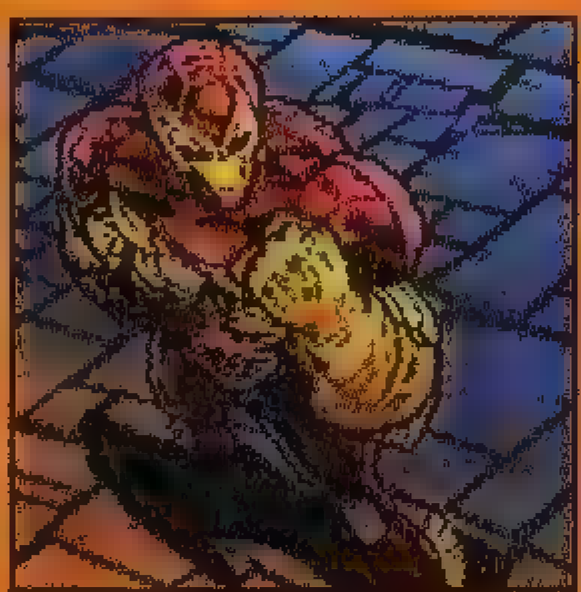


WINNER'S TALK

★ ふむ、これではアクチュエーターのテストにもならないな。
★ やるならフルパワーできなさい。『＊＊＊＊』。
中途半端は命取りだ。
★ システム異常なし。ふむ、まあまあというべきか…。
★ きみのアルゴリズムは見切った。わたしの勝ちだ。
★ エネルギーを消費しすぎた。サブパックに切り換える。
★ これよりオートパイロットで帰還する。
★ ふぅ、もう少しで我を忘れてしまうところだった…。
★ ふむ、アーマーを改良する必要があるな…。
★ アイアンマンになるとき、わたしの意思も鋼鉄に変わる。
★ 戦いのエントロピーは常に変化する。これを見極めたものこそ、真の勝者だ。
★ どうかな、このテクノロジー！　最新かつ最強だ!!
★ 実戦におけるデータ収集が、明日の勝利を約束する。
★ きみのパワーでは、わたしのアーマーを破壊できない。…事前に予測できたことだ。
★ きみはいくつかのミスを犯した。私が勝利する確率は、39.3%だったのに。
★「＊＊昇竜拳ヲ破ラヌ限リオ前ニ勝チ目ハナイ＊＊」??
…間違ったデーターをロードしてしまったようだ。
★ いつの日か、また戦ってくれ！　そのときはびっくりするような新兵器を用意しておこう。
★ きみはよく戦ったよ。悪いがアーマーを脱ぐのを手伝ってくれないか？
★ 最強という言葉はわたしには似合わない。わたしはいつも最良の結果を目指しているだけだ。
★ きみには、このアーマーはすぎたオモチャのようだ。
★ わたしだけがこのアーマーの性能を100%引き出せる。きみには、無理だ。
★ 戦いはハードウェアが決めるものではない。勝敗を決めるのは、心というソフトウェアなのだ。
★ データスキャン/セキュリティチェック/ERROR？…やはり、そのアーマーはコピーのようだ。

※　勝利メッセージ中の「＊＊＊＊」は、対戦相手の名前になる。

ENDING



アイアンマンは石化したヒーローたちをすくい出すと、ジェムをすててしまった。ジェムの力、全てをこえる力はあまりにもきけんなのか。
「…わたしは神になどなりたくないのだ…」

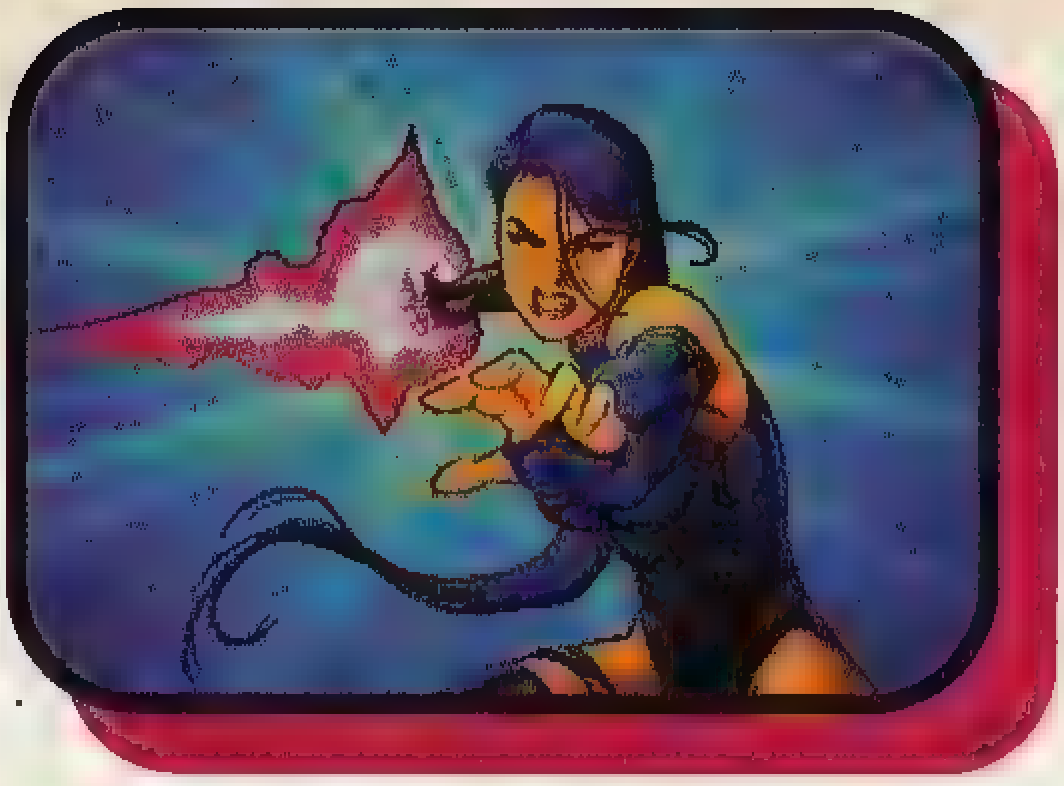


数日後、かれはジェムのみりょくに逆らえなかったことに気づいた…。かれの傷ついた神けいが、すっかり直っていたのだ。もうアーマーなしでも歩くことができる。だが自分のためだけにジェムの力をつかってしまったことでかれはなやみ、苦しんだ。
「…けっきょく、わたしは自分で考えていたほど強くはなかったということか…」



「トニー、君だって人の子さ。それよりもその体をどう生かすかだ。せっかくの力をムダにしちゃいけない」
「…こんなことになってしまうとは…しかし、真の戦いがこれからはじまるんだ!!」

インフィニティ・ジェムの抗しがたい魅力。神をも超える力の危険性を熟知していた彼だったが、己の欲望を完全には捨て切れなかったようだ。圧倒的な力を得た彼は、真の平和を目指して新たな戦いに挑む……。



WINNER'S TALK

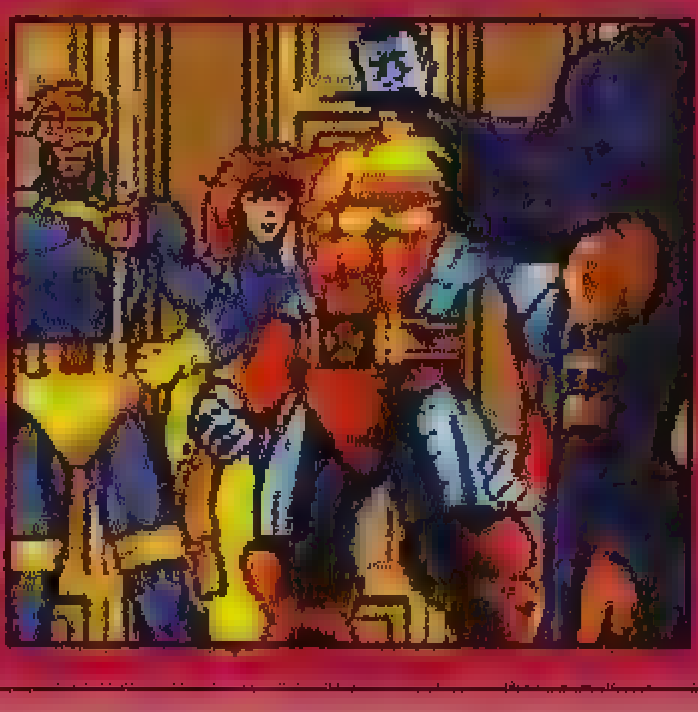
- ★ アハハハ！　いい負けっぷりだわ。
- ★ レディのあつかいをこころえているわね。
  でも、優しいだけじゃ強くなれないわよ。
- ★ 超人だか神様だか知らないけどさ、
  もうちょっと精進したほうがイイんじゃない？
- ★ ヌルい！　あんたヌルすぎるわ！
- ★ ヒトを傷つけるの好きなんだね。あたしのタイプはちょっと違うんだなー。
- ★ また戦えるかな？　あたし、あんたのコト気に入ったよ！
- ★ どれだけ傷ついても、最後に勝てばいいのさ！　あたしは戦士なんだ!!
- ★ けっこう、やるじゃない。手をかしな！　起こしてあげるよ。
- ★ もっと簡単に勝てる方法があるんだ…。あんたの心をテレパシーで誘惑しちゃうコト。
- ★ 今日はキゲンが悪いんだよ！
- ★ あたしは超人っていうよりただのミュータント。戦う理由なんてどうでもいいじゃない！
- ★ 何をジロジロ見てんのさ！　あたしって、そんなに変なカッコしてる？
- ★ どうにかしてよ！　いつまで戦い続けなきゃならないのさ!!
- ★ あんたの精神波、乱れてるよ。
- ★ あたしは負けはしない。正義のためなんてガラじゃないけどさ。
- ★ あんたにゃあたしは倒せないよ。テレパシーで全てお見通しさ！
- ★ あんたの気持ちがテレパシーで分かるよ。…へエ、そうなの。
- ★ 戦ってるときって、すっごくハイになれるよね。…これってけっこうヤバイのかなあ。
- ★ どうしたのさ？　まだまだこれからなのに！
- ★ あたしって、こんなモン？
- ★ あたしのみりょくはこんなもんじゃすまないのよ！　…あんたもけっこうイカしてるけどさ。
- ★ どこの誰だか知らないけどさ、もっとうまくマネしてよね！

ENDING



1

こうして、「狂えるタイタン人」サノスは敗れ、サイロックはジェムをすてさった。サイロックはここに帰ってきた…。…わが家である、Xマンションへと…。



2

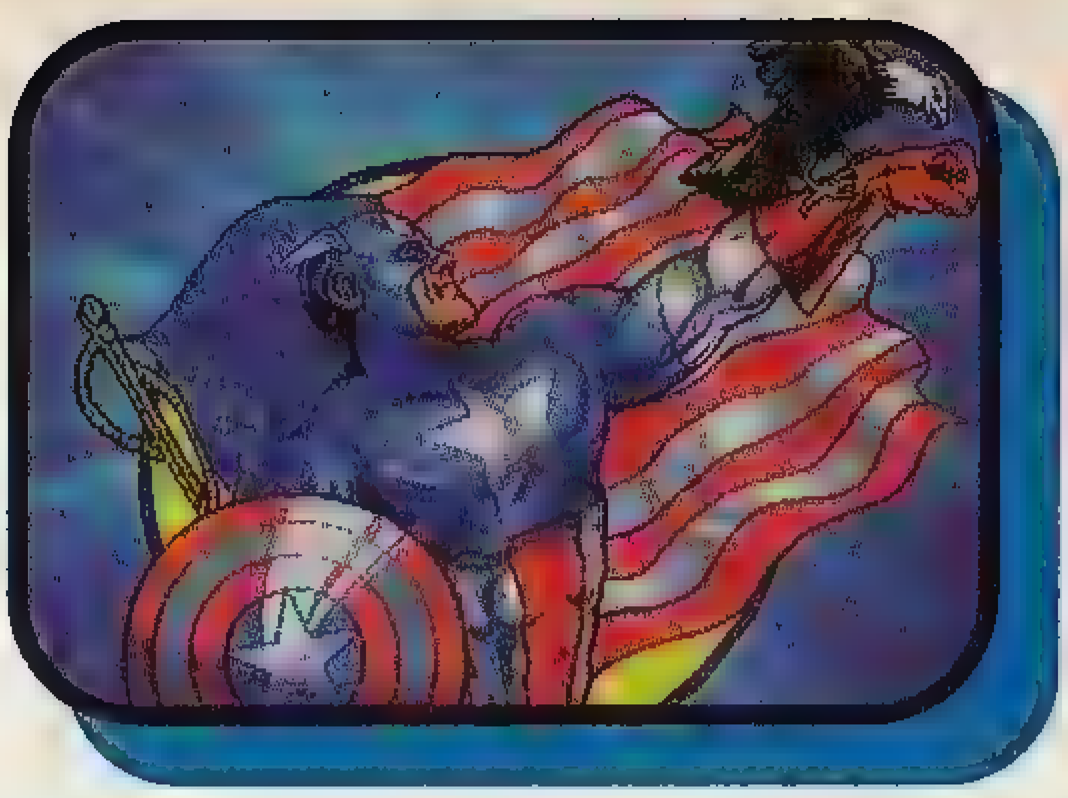
かぞくである、エックスメンのなかまのもとに。宇宙を支配できるインフィニティ・ジェムを、サイロックは使おうとはしなかった。人の意思を奪って思いのままに支配しようとする者を、サイロックは決して許さない。



3

サイロックは知っている…一人の人間が、気まぐれで世界を変えることなどできはしない。信じるもののため、全てを投げ出すことができる者だけがいつか世界を変えられる…。そう、サイロックはエックスメンのメンバーなのだ。

世界に真の平和をもたらすためには、インフィニティ・ジェムの力などを借りてはいけない。彼女は盟友X－MENの面々とともに、己が信じるもののために戦いつづけることを決意したのだった。



WINNER'S TALK

- ★ 私はひとりの軍隊だ！
- ★ YES！
- ★「＊＊＊＊」、君は熱くなりすぎる。
  もっとCOOLに戦うべきだ。
- ★ CHEAPな攻撃では、決して私を破ることはできない。
- ★ 盾を投げた後の攻撃に問題があるな。よし、次のFIGHTに備えて特訓だ！
- ★ NICE FIGHT！
- ★ 君と戦えたことを誇りに思う。また、戦ってくれ！
- ★ 信念と正義をつらぬくことは難しい。しかし、それでもわたしは戦う !!
- ★ AMERICAの正義は私が守る。
- ★ 私は理想のために志願して超人になった。後悔はしていない…。
- ★ 正義をなすのは拳ではない。熱く燃えるHEARTだ。
- ★「自由・平等・博愛・正義」これこそ、AMERICAN SPILITSだ！
- ★ ジェムは私があずかろう。それは君を狂わせる。
- ★ 時代がHEROを欲する限り、私たちは戦う！
- ★ 私は戦いの道具ではない。自由な精神をもった人間だ！
- ★ NEVER GIVE UP！　一度まけたくらいでくじけてはいけない！
- ★ 人間はちっぽけな存在かもしれない。しかし、その人間が世界を支えているのだ！
- ★ 私の戦いは、自由のための戦いだ!!
- ★ 己を超えた者にのみ、勝利はかがやくのだ。
- ★ 君にはこのコスチュームをつけるしかくはない。
- ★ そんな戦いかたでは、誰もごまかされないぞ。君にはもっとトレーニングが必要だ。
- ★ ふーっ、クローンロボットが相手だと疲れるな。いいトレーニングにはなったかな。

※　勝利メッセージ中の「＊＊＊＊」は、対戦相手の名前になる。

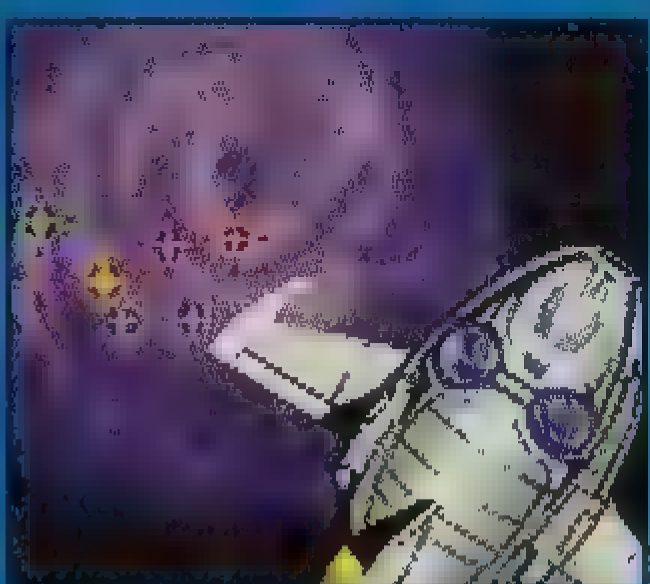
ENDING

1



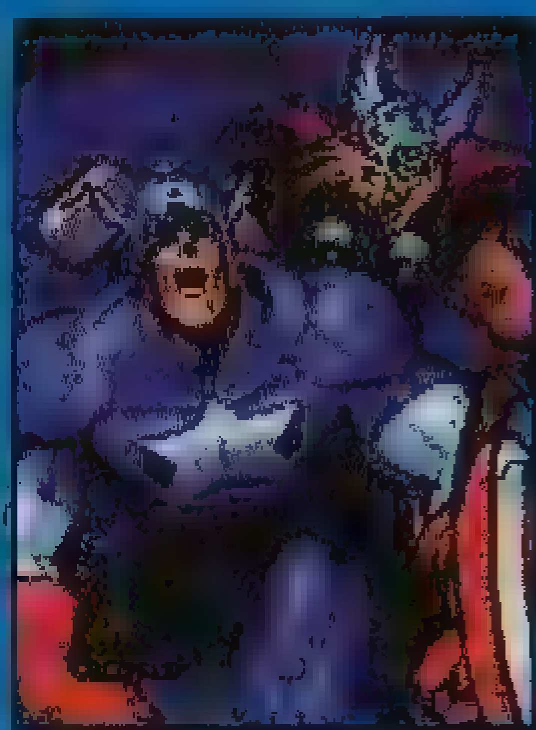
「我らが戦士、マイティ・ソーよ。石から戻った気持ちはどうだい？」
「サンキュー、キャップ！　また君にかりをつくったようだな。」

2



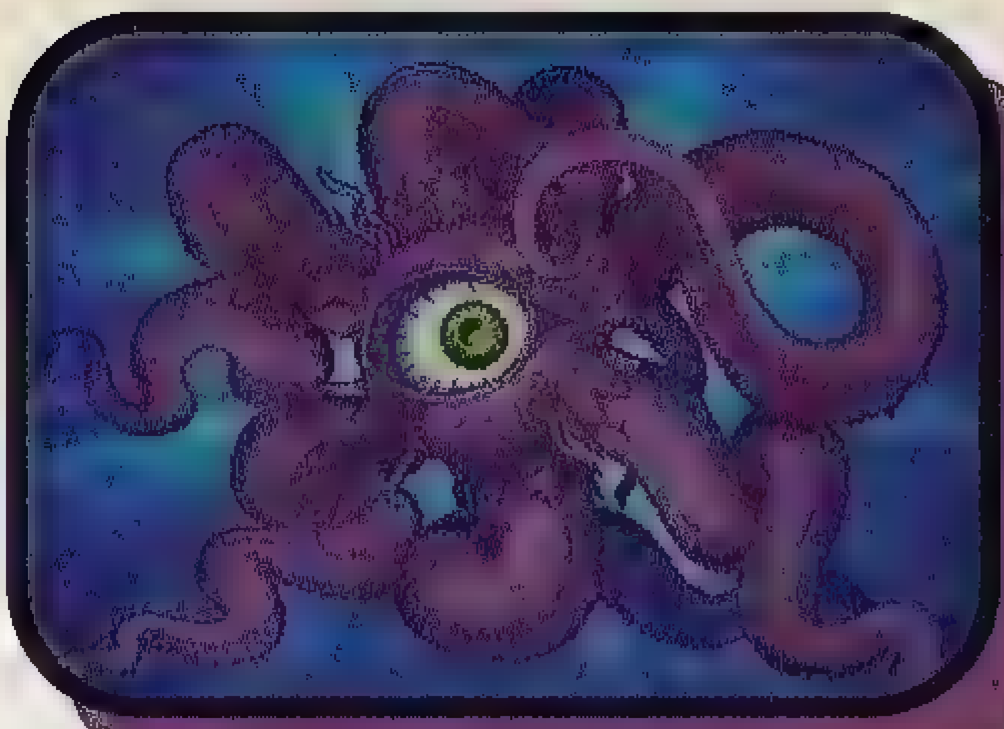
「さあ！　家に帰ろう！　おっとその前に…」
「こんなやっかいなものはすてていこう。二度と悪用する奴がでないように」

3



「行こう！　マイティ・ソー。世界を守るために！」
「そして我らの誇りのために！」
「アベンジャーズ、出動だ！」

世界を守るための戦いはまだまだ終わらない。彼はインフィニティ・ジェムが二度と邪悪な欲望を持つ者の手に渡らぬようにと、その場ですべて捨て去ると、さっそくつぎの戦いの場へと向かったのだった。



WINNER'S TALK

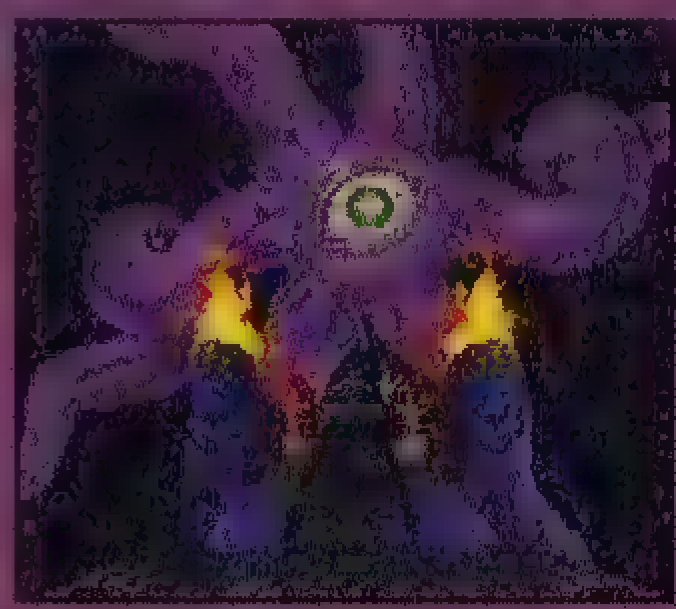
- ★ 弱いでシュね。もっと骨のないヤツはいないでシュか？
- ★ あさっての方角にパンチしてたでシュよ。
- ★ カプカプカプカプ（笑）
- ★ まだまだ動きがカタイでシュ。
- ★ 物体のくせにやるでシュね。
- ★ スリルとサスペンス、そしてシュマゴラスでシュ。
- ★ でわ、いただきまあシュ。
- ★ これからきのうのお前も倒していくでシュ。
- ★ 時間も空間もないでシュ。あるのはシュマゴラスだけでシュ。
- ★ お前にはシュマゴラスはどんなかたちに見えたでシュか？
- ★ 消えて無くなればみな同じでシュ。
- ★ 光も闇もみんな消しまシュ。もちろんお前もでシュ。
- ★ 同じゲンシのリズムでシュ。フィール・ザ・ビートでシュ。
- ★ ヒフのぬめりがアマイでシュ。クローン失敗でシュ。
- ★ つぶらなヒトミ…愛をかんじまシュ。

ENDING



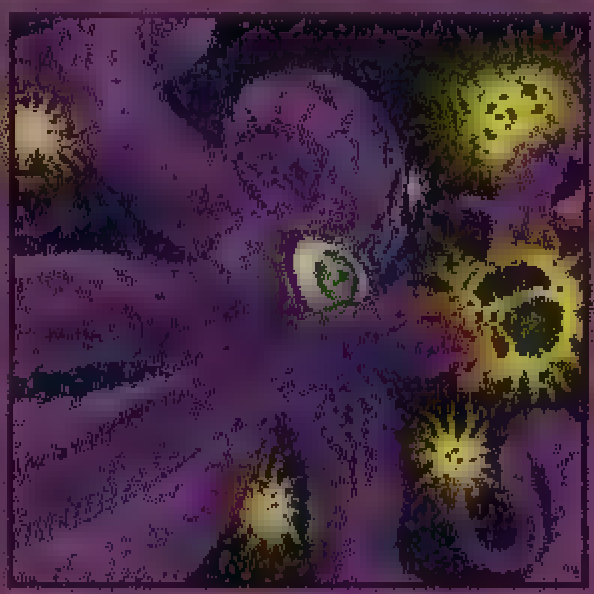
1

狂王サノスは倒れた。インフィニティ・ジェムは、そいつ…シュマゴラスのものになろうとしている。そいつは期待に身をふるわせる。宇宙をもゆるがす力！



2

突然、宇宙が小さくなった。それともそいつが大きくなったのだろうか？　今やそいつの目はすべてを見通す。もはやそいつをこえるものはこの世に存在しないのだ。



3

「チカラでシュ！」
「シュマゴラスこそは、はじまりにして終わりでシュ。すべてはシュマゴラスを通してあらわれるのでシュ」
「いまこそ全宇宙は消えてなくなるのでシュ！」

混沌と破壊を求めるシュマゴラスにとって、インフィニティ・ジェムの力はまさにうってつけのもの。彼は究極の力を手にして、全宇宙の破滅を高らかに宣言した。もはやあとに残るものは何もない……。



WINNER'S TALK

★ これが勝利といえるのか？　…退屈なものだな。
★ 驚いたかね？　死はいつでも突然に訪れるものだ。
★「地獄に仏」？　…悪い冗談だな。
★ 俺は地獄の皇子ブラックハート。おまえの名など知る必要はない。
★ お前が負けたわけではない。俺の憎しみが勝っただけだ。
★ 面白い…。おまえの魂には、熱い何かがある。
★ なぜ、おまえは戦うのだ？　それほどまでに死にたいのか？　よろしいでは…。
★ 故郷へ帰るのだな。俺は地獄からも追放された身分…。
★ おびえることはない。恐怖に身をまかせるのだ。
★ まだ立ち上がるのか？　しょせんこの世は絶望に満ちているのに！
★ 戦いに理由などありはしない。あるのはただ、憎しみだけだ。
★ 真の地獄とは何か、教えて欲しいか？
★ 苦しいか？　…そうか、良かった。
★ 生命だと？　あいにく俺は持ち合わせていないが…。
★ 正気と狂気のはざまを見たことがあるかね？
★ 死…　それもまた一つの道だ。さあ、案内してやろう。
★ 悪魔と死神、どちらを紹介して欲しいかね？
★ 心の中の暗闇を見つめるのだ…。
★ 我こそはブラックハート。おまえは、誰だ？
★ 真似たければ、真似るがいい。俺と同じ苦しみを味わうことになるだろう。
★ …狂気がおまえにはかんじられない…。
★ ニセ物…それともまぼろしか？　消えろ！　これ以上俺を狂わせるな！

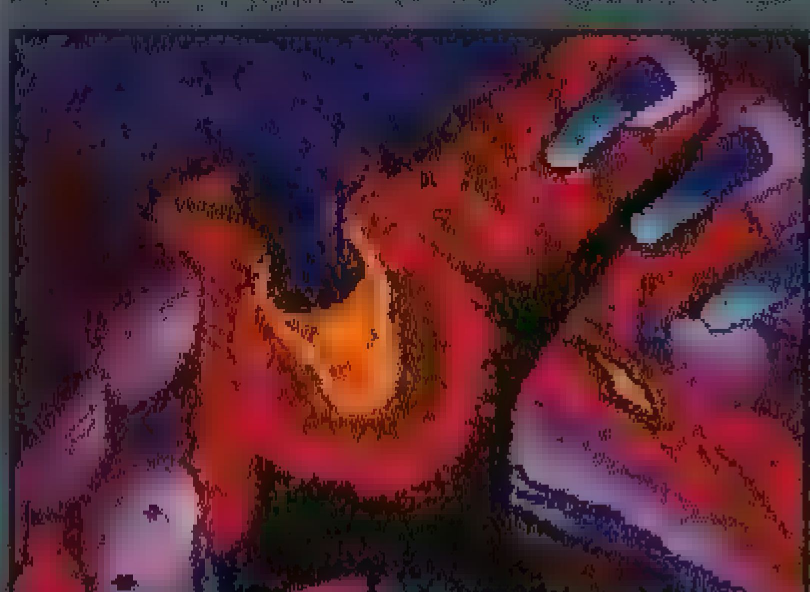
ENDING

1



「ついにインフィニティ・ジェムを手に入れたか！　見事だ、我が子よ！」
「さあ、ジェムをちちの手にゆだねよ！　我がせいふくのときは来れり！」

2



「…我がちち、地獄の王メフィストよ。俺が望むことはただ一つ…」
「…あなたの支配に終わりをつげることだ!!　…あなたはもはや、時代おくれの道化にすぎない」

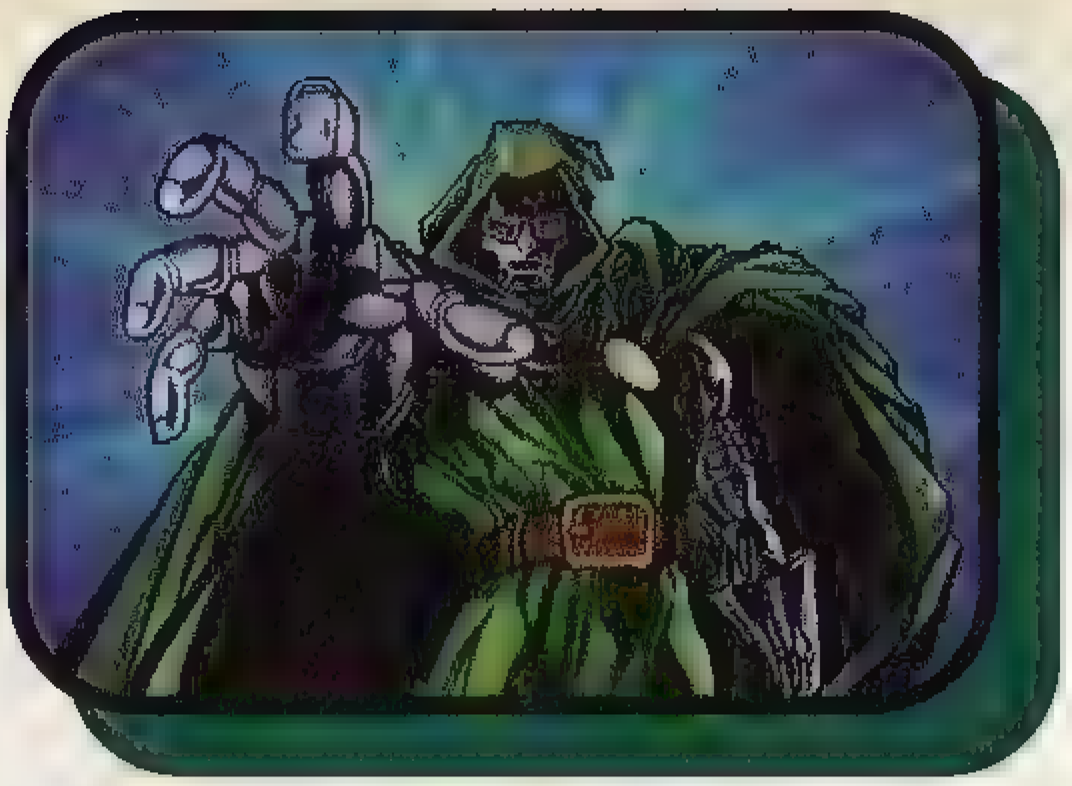
3



「メフィストの支配した地獄はもはや存在しない！　この世界の全ては、我が狂気で満ちていくのだ!!」

全宇宙を支配する究極の力を得た彼は、その圧倒的な力の矛先を自らの父、悪魔王メフィストへと向けた。傲慢な父を排除し、自らが頂点に立つために。全宇宙を揺るがす、壮大な親子ゲンカ。

DOCTOR DOOM

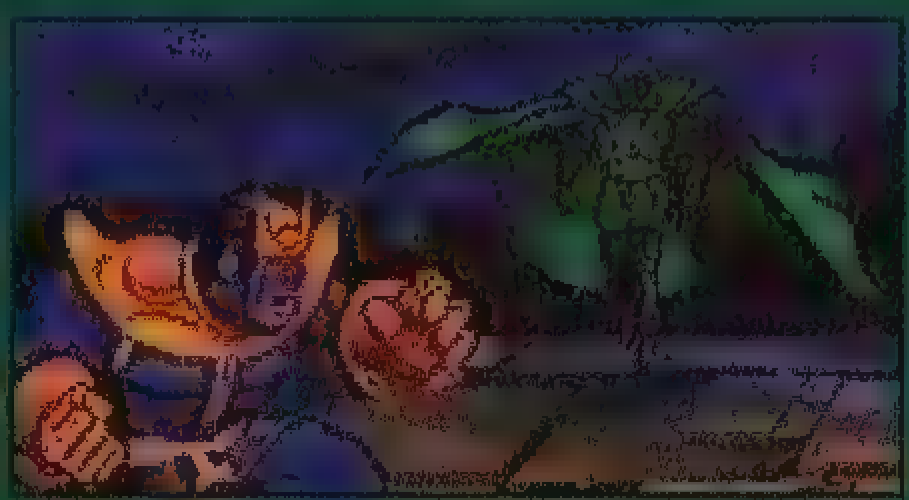


WINNER'S TALK

- ★ 余は満足じゃ。
- ★ くだらぬ、くだらぬ戦いだ。なぜ負けるために戦う？
- ★ 知りたいものだ、敗北とはどんな気分のものか。
- ★ 余の名はドーム。貴公の墓石にでも刻むがよい。
- ★ 死を賭す覚悟とはかくも美しく悲しいものなのか…。
- ★ 貴公と余では属す世界が違うのだ。
- ★ 貴公に名誉ある死を贈ろう。
- ★ 死は止められぬ。さらばじゃ…。
- ★ 良い思い出になったわ。貴公にとっては最後の思い出だがな…。
- ★ 近う寄れ。貴公の無様な死に顔が見たい。
- ★ 魔力と科学をともに極めた、余にかなうとでも思ったか？
- ★ アリを避けて歩くゾウはいまい？
- ★ 余は勝つために生まれてきたのだ。
- ★ ジェムはふさわしいものが持たねばならぬ。
- ★ 敗者と勝者、生まれてきたときから運命はきまっておった。
- ★ 己を知らぬとは幸せなものだ。無謀なことを恐れずにすむ。
- ★ 断末魔の叫び声ほど素晴らしいシンフォニーはない。
- ★ ウム、さすが余のダミーロボット。次は戦いかたをプログラムしてやるとするか。
- ★ 貴公を倒すすべを知るのは、余しかおらぬ。
- ★ マスクの下の顔までは、同じではないのだな…。
- ★ ああ、なんじまがいのものよ、愛すべき愚かしさよ。いま、なんじに最後のひとときをあたえん。

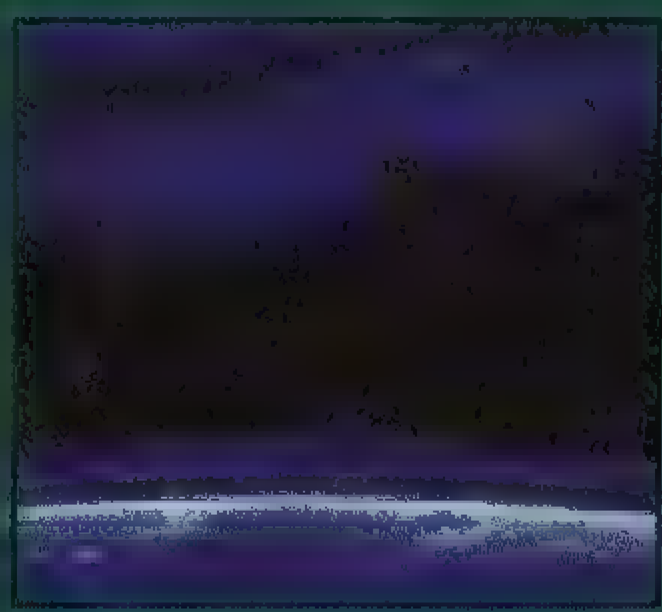
ENDING

1



「サノスよ、貴公にはその美しいジェムは似合わん。」
「余こそが、ジェムを有するにふさわしい。」

2



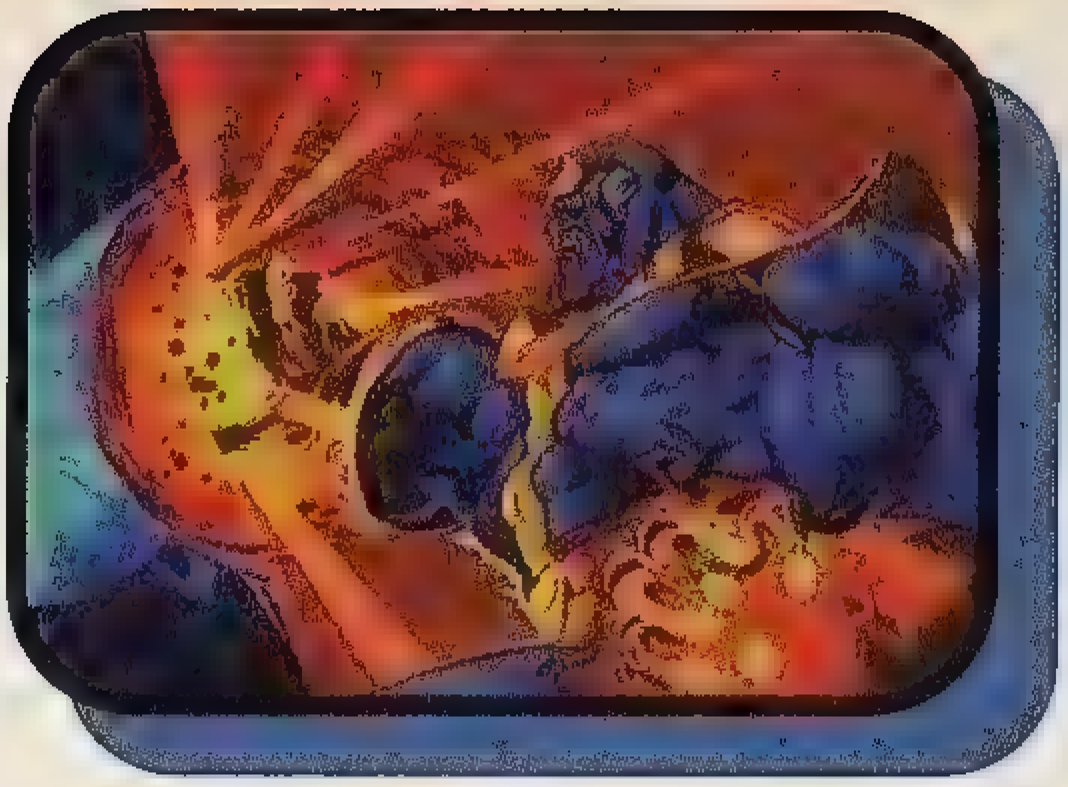
「宇宙よ！　余のパワーの前にひれふすがいい。」

3



「余の名はドクター・ドーム！」
「新しい、そして最後の宇宙の支配者なり！！」

究極のパワーを秘めたインフィニティ・ジェムの魔力は、彼のすさまじいまでの権力欲を満たすのにも十分なものであった。小国の君主から一気に全宇宙の支配者へ。すべての力は、彼の手の中に収められた。



WINNER'S TALK

★ くだらぬ。出し物はそれだけか。
★ キサマの運命は神のみぞ知る。すなわちワシのことだ。
★ キサマごとき、ひまつぶしにもならんわ！
★ 全てのジェムを手にした今、ワシに敵はおらん！
★ これでまたサノス城のオブジェが増えたわい。
★ 自分でいうのもなんだが神とはあんがい無慈悲なものだ。
★ たとえどれほど強くても世界の滅亡を見ることなく死ぬとは…。
★ このワシにたてつく気か！　それなら覚悟せよ！
★ さすがに、ジェムは持つべき者の手に帰るのう！
★ 残念だったな。世界の滅亡を見ることなく死ぬとは…。
★ 滅びよ！
★ おまえの、そして全宇宙の運命はワシの手の中にある…。
★ 全能の神サノスに逆らうものには死を！　それがサノスの意志だ。
★ Oh my god！と叫ぶがよい。許可する。
★ 次元のはざまで時がおわるまでもがき苦しむがいい。
★ これからはアルタイルの赤ガエルとして第2の人生を歩むがよい。
★ ワシは神さえもしたがえる。
★ いまわしきそのすがた、トミチンドリアにでも転生するのじゃ！
★ ニセ者が…消えよ！　宇宙のチリと消えよ！
★ ワシ自身ですら、このワシの敵ではないのう！　この宇宙、恐れるものは何も、なーにもないのう！?

ENDING

※　サノスのエンディングには質問が用意されており、その答えによって2種類の展開が用意されている。



「すべてが終わった。超人、ミュータント、悪魔…」
「ワシにかなうものは、もはや誰一人としていない。ワシは宇宙最強の神となったのだ！」
「だが、だからこそワシは、みずからに問う！　これ以上を望むかいなか！」



「そうだ、そうなのだ。問うまでもなく、ワシは望む！　ワシは神だ！　無慈悲な神である！」
「それが運命だ！　ワシがこの戦いに勝ったことこそがそのあかしである！　運命がワシを神に選んだのだ！」
「今、宇宙はとわにワシのものであることをせんげんする！　ワシはサノス！！　宇宙最強にして最高の神である！！」



「なんなのだ。このむなしさは…。ワシの望みはたっせられたというのに！」
「いかなる望みもすぐにかなうというのは、かくもむなしいものなのか…。」
「戦いにも、あきた。あんなジェムなどもういらぬ。最強の神がただの男として生きていくのも悪くなかろう。」

ついに手に入れた究極の力。しかし、全宇宙の統治を望んでいたはずの彼の心に、ここへきて大きな迷いが生ずることになる。果たして、自分が生涯追い求めてきたのはこんなものだったのだろうか……？

SECRET CHARACTER

隠れキャラクター紹介



ドクター・ドーム

SS版＆PS版では、アーケード版で特別な条件を満たさなければ使うことのできなかったドクター・ドームとサノスがわりと手軽に使えるようになっている。また、同社の人気作『ヴァンパイア』シリーズでおなじみの不思議な少女、アニタも隠れキャラクターとして収録されているのだ。それぞれのキャラクターを出すには、一度エンディングをむかえ、ショートカットOFFのプレイヤーセレクト画面で下記のコマンドを入力しよう。



サノス



アニタ

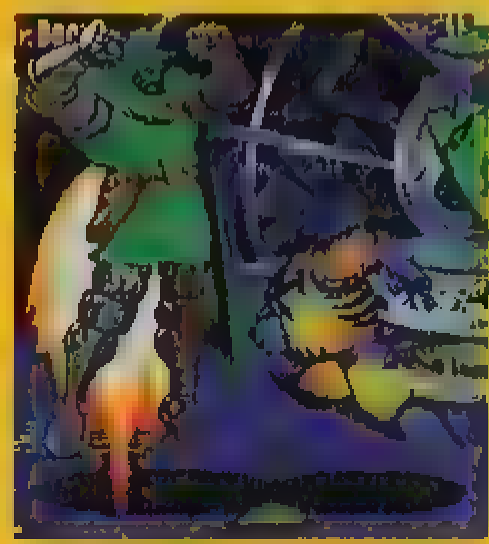
■ドクター・ドーム

↓↓と押したあと、弱K中K強K（一度押したボタンは押しっぱなし）の順にボタンを押す

本作では、サノスと闘う前に立ちはだかる強敵として登場するドクター・ドーム。さすがにボス扱いのキャラクターだけあって、どの技も非常に強力。また、移動、攻撃ともにすばやく、多彩な飛び道具も合わせると、全体的にスキのないキャラクターであると言えよう。



↑フォトンショットは全方位に発射されるので死角が少ない。



↑飛行中はガードできないので、相手の接近には注意しよう。

■サノス

↑↑と押したあと、強P中P弱P（一度押したボタンは押しっぱなし）の順にボタンを押す

本作のボスであり、超人的な強さを誇るサノス。動きが遅く、技のモーションが大きめでややスキが多い。しかし基本技ですら必殺技なみの威力を持っているうえに、インフィニティ・スペシャルが6種類あるなど、その計り知れない攻撃力は全キャラクター中でも1、2位を争う。



↑ジェムの名を持つインフィニティ・スペシャルはどれも強力。

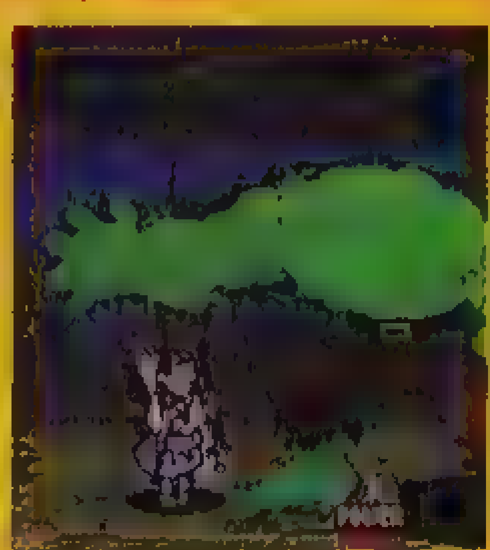


↑強Ⓟ、強Ⓚの攻撃は、飛び道具の効果をもつ。

■アニタ

↑→↓←↑→↓←↑と押したあと、弱P中P強P（一度押したボタンは押しっぱなし）の順にボタンを押す

『ヴァンパイア』シリーズに登場はしていたものの、ステージのうしろを走りまわっていただけで使えなかった小さな女の子、アニタも『マーヴルスーパーヒーローズ』では使用することができる。見た目とちがい、どの技も非常に強力で、ヒーローたちをホンロウするぞ。



↑身長が低いので、一部の攻撃は何もしなくても当たらない。



↑ⓅⓀどちらの攻撃も、魔剣ダイレクを用いたものになる。

アニタ解説

同社の格闘ゲーム、『ヴァンパイア ハンター』で主人公・ドノヴァンの闘いを、終始見守っていた小さな女の子がいた。彼女の名前はアニタ、人としての感情を失ってしまった少女。[illegible]

本作ではそのアニタを操ってヒーローたちと闘うことができるのだ。体が小さく相手の攻撃を食らいにくいうえに、攻撃判定の大きい基本技と使い勝手のいい必殺技を持ち、その強さは圧倒的。通常のキャラクターはもちろん、ドクター・ドームやサノスであっても、彼女が持つ攻撃力の前にはカゲがかすんでしまう。ひとたび接近してラッシュを仕掛ければ、相手に何もさせずに勝つことさえ可能。見かけからは想像できないほどの性能を持ったキャラクターだ。



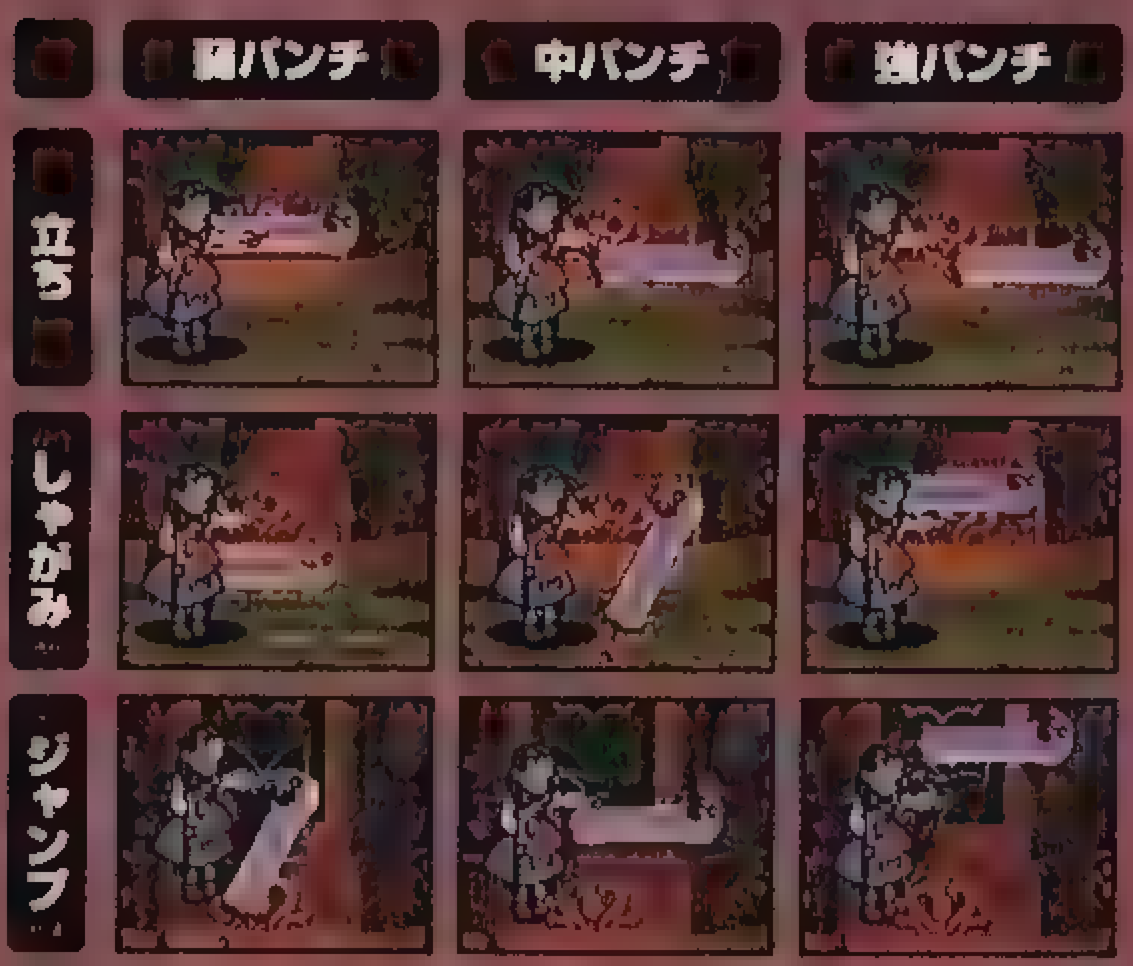
アニタの必殺技は、彼女の保護者(?)だったドノヴァンが使っていたものに[illegible]

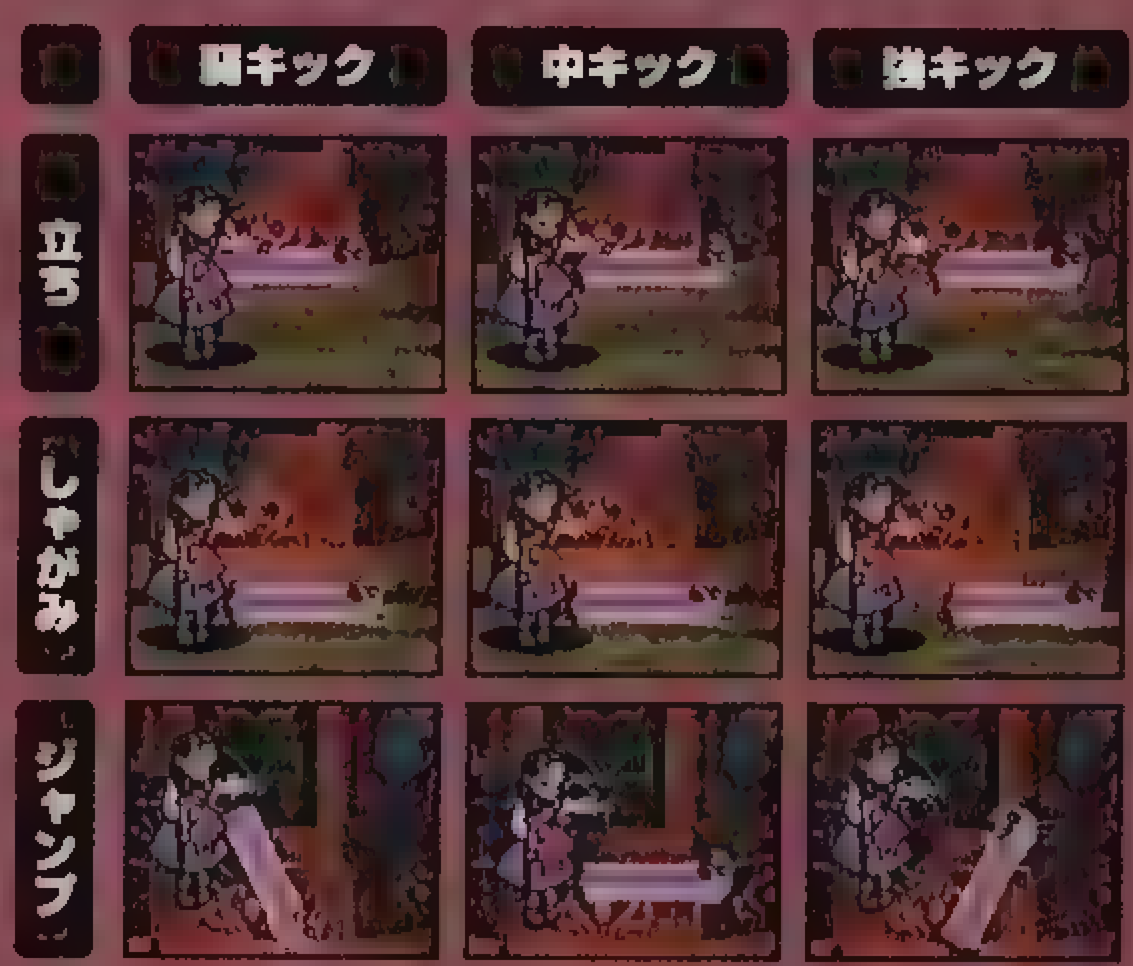


魔剣ダイレクを使った基本技の数々。攻撃判定が大きいのはダイレクのおかげなのだろうか。

基本技

手足のリーチが極端に短いアニタの通常攻撃はパンチ、キックにかかわらず、すべて魔剣ダイレクを使って行なわれる。どの攻撃も技の発生時間が短いので、弱P→弱K→中P→中K→強P→強Kの順にチェーンコンボがキメやすい。また、しゃがみ強Pはエリアル開始技になっている。





★特殊能力・4段ジャンプができる

[illegible]



空中で3度のジャンプをすることができる。跳びこむときのフェイントや、エリアルレイヴに組みこむといいだろう。

★投げ技……地上投げ

[illegible]



直接手を触れずに相手を空中で回転させ、そのまま横方向へ向かって投げつける。画面端なら追いうち可能だ。

★投げ技……空中投げ

[illegible]



空中で相手の体を回転させ、そのまま画面端へ向かって投げつける。やはり相手の体に手を触れることはない。

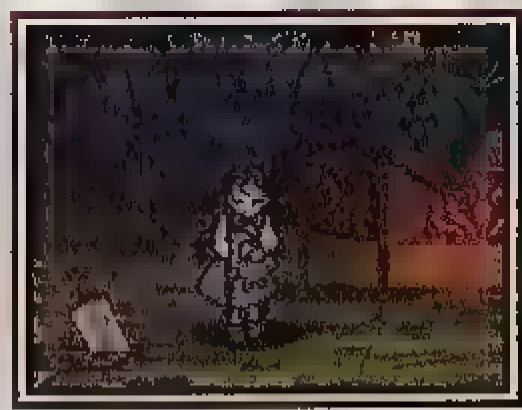
SPECIAL 必殺技

豪鬼召喚と鈴鈴召喚はともに対空技として重宝する。また、飛び道具であるキルシュレッドは、技が出るまでの間が長いので、タイミングを覚えること。

キルシュレッド

同じ強さのⓅⓀ同時押しで剣を突き刺し、再度同じ強さのⓅⓀ同時押し

最初のコマンド入力でダイレクを地面に突き刺し、再度コマンドを入力すると前方に向かってダイレクを飛ばす。弱中強の順に飛距離が長くなる。ダイレクは、ブーメランのように手元にもどってくる習性がある。この習性を利用して、わざと相手に当てないように飛ばしておき、もどりぎわで相手の背後を攻撃させることもできる。



↑地面にダイレクが刺さっている間は、素手になってしまう。



↑一度放たれたダイレクは自動的にアニタのもとに帰ってくる。

豪鬼召喚

➡⬇↘+Ⓟ

前作にあたる『X—MEN』に隠れキャラクターとして登場していた豪鬼が現われ、炎に包まれたダイレクを振り上げる。食らった相手は燃焼吹き飛びダウンさせられる。攻撃判定の出現が早いうえに、空中ガードで跳びこんできた相手も弾き跳ばせるので、対空技としても使い勝手がいい。また、連続技に組みこむことも可能だ。



←単発で出すと、2ヒットする。コンボに織り混ぜていきたい。

鈴鈴召喚

⬅⬇↙+Ⓟ

「ヴァンパイア」シリーズの人気キャラクター、レイレイ(泪泪)のふたごの姉であるリンリン(鈴鈴)が出現し、電撃効果のある剣を無数に突き出す。ヒットすれば、相手のインフィニティ・ゲージを減らすことができる。ただし、ガードされた場合、攻撃が終了したあとのスキが大きいので、単発での使用は極力避けるようにしたい。

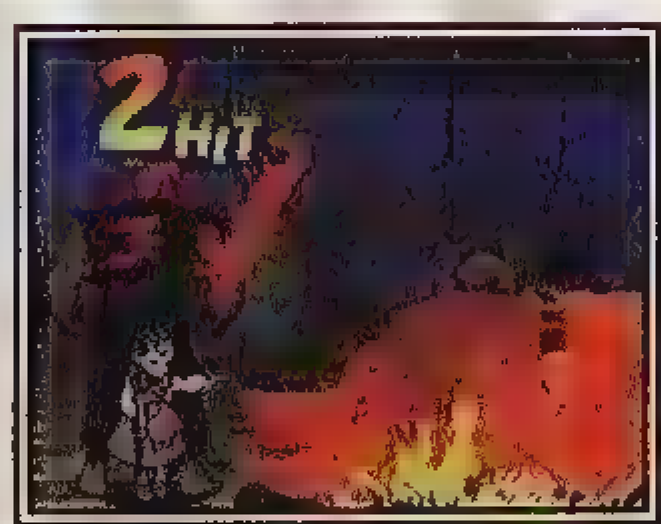


←まともにヒットすれば20ヒット以上になり、大きく体力を奪える。

インフィニティ・カウンター

⬅↙⬇+Ⓟ

インフィニティ・カウンターは、豪鬼召喚と同形態。無敵時間が非常に長く、豪鬼が剣を振り上げてからしばらくするまで、完全無敵が持続する。ただし、射程が短いのでリーチの長い技に対して仕掛けると届かない、2ヒットしても相手に与えるダメージが少ない、と欠点も多い。インフィニティ・ゲージを温存するためにも、使用はひかえめに。



←技の効果も豪鬼召喚と同じ、吹き飛び倒れになっている。

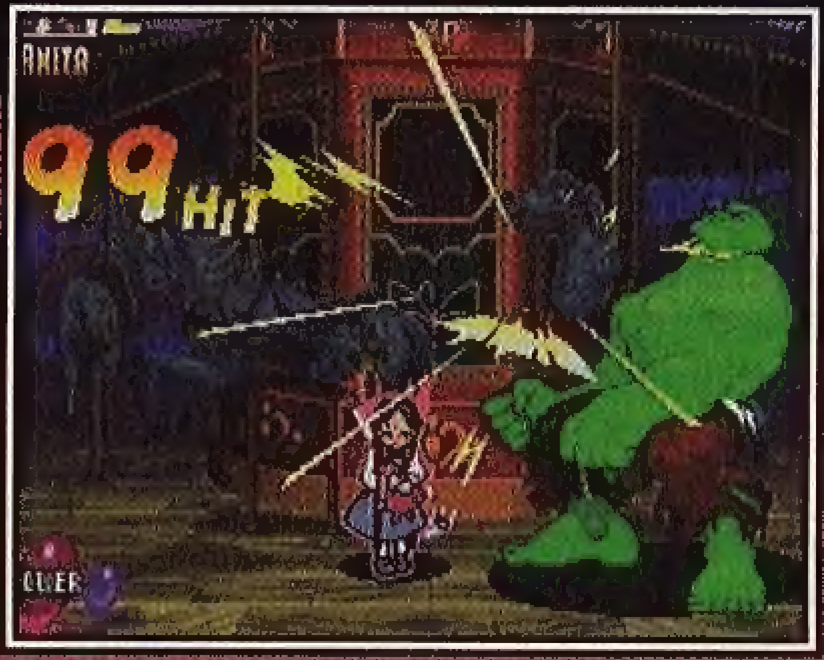
INFINITY SPECIAL インフィニティスペシャル

密着状態から出せばヒットorガードにかかわらず、相手の体力ゲージの約3分の2を奪うラブフォーユー。これを2回仕掛けるだけで、相手をKOできるのだ。

ラブフォーユー　↓↘→+ⓅⓅⓅ

コマンドを入力すると、アニタの体がオーラを発し、抱いている首のない人形から無数の首(=弾)が前方に向かって飛んでいく。

人形の首は合計98個射出され、かなりの範囲に広がる。そのため、スーパージャンプか無敵移動技以外での回避は不可能に近い。相手との間合いが遠いと40ヒット前後が限界だが、至近距離でヒットさせるとほぼ確実に98ヒットする。なお、コンボ防御力の修正を受けるため、ヒットorガードにかかわらず、与えるダメージはあまり変わらない。



⬅立ち強攻撃にキャンセルをかけて出せば、簡単に99ヒットさせることが可能。



➡たとえガードされてもこれだけの体力をケズリ取ることができる。



⬅至近距離でラブフォーユーをガードされると、反撃を食らうことも。

基本戦術　永久コンボ&ラブフォーユーがすべて

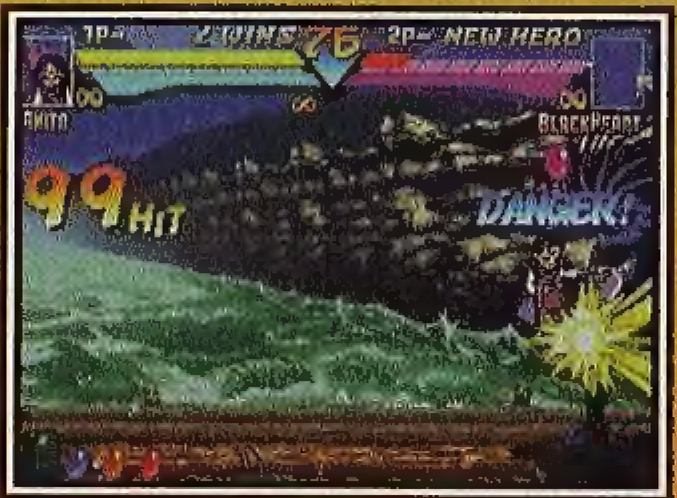
アニタ最大の武器は、全キャラクターにキメることができる強力コンボと、インフィニティ・スペシャルのラブフォーユーだ。このふたつの使いかたさえ覚えれば、全キャラクターを圧倒できる。

強力コンボは前方ジャンプ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓚ】をくり返すだけ。たとえガードされても強制ガードが成立するため、インフィニティ・カウンター以外での反撃は受けない。なお、ウルヴァリンが相手の場合は、ジャンプ中Ⓟをはぶこう。

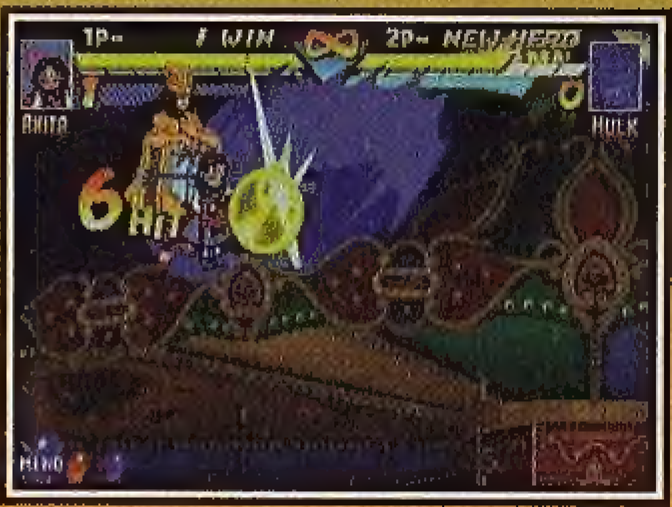
ラブフォーユーは基本技をキャンセルして出したり、対空技として使うのが有効。ただし、至近距離でガードさせると、フォロースルー中に反撃されることがある。ケズリきれないようなら(相手の体力が3分の2以上ある場合は)、遠距離から出すのも手。



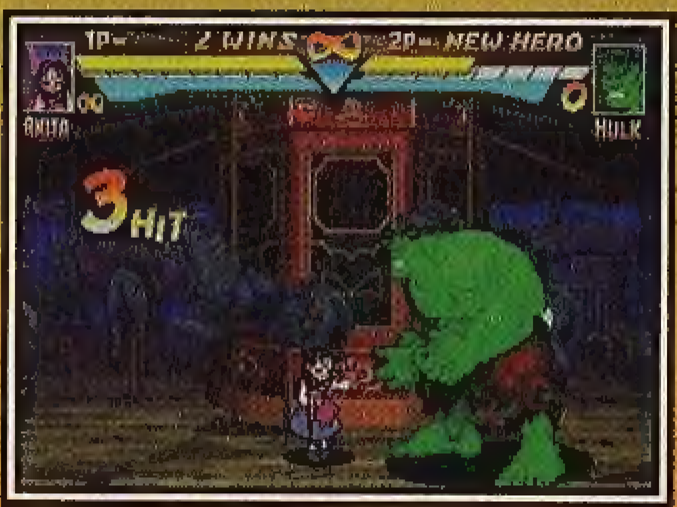
⬅剣に食らい判定がないため、相手の攻撃をツブしやすい。



⬆本文で解説している強力コンボを使えば99ヒットもこのとおり。



⬆鈴鈴召喚を組みこんだエリアルレイヴは、相手を気絶させやすい。



⬆魔剣を飛ばすキルシュレッド中は、強力コンボが成立しない。

MARVEL SUPER HEROES

マーヴル・スーパーヒーローズ
公式ガイドブック
1997年 12月 3日　初版発行

発行人　廣瀬　禎彦
編集人　浜村　弘一
副編集人　野田　稔
編集長　田原　誠司
編集長代理　坂本　武郎
副編集長　鈴木　弘明
製作　株式会社アスキー
〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10
電話03-5351-8111
発行　株式会社カプコン
〒546　大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3
発売元　株式会社アスペクト
〒160　東京都新宿区西新宿3-11-20
オフィススクエアBLD新宿5階
電話03-3299-1493

編集　石橋　宏資（ファミ通書籍編集部）
執筆　林　英明（ファミ通書籍編集部）
開田　清隆
森　健生
新井　康介

デザイン監修　中村　豪（ファミ通書籍編集部）
デザイン　桜井　明美
装丁　小池　光

編集協力　浜田　勝巳（ファミ通書籍編集部）
中野　敏幸（ファミ通書籍編集部）
渡邊　悟朗（ファミ通書籍編集部）

監修　株式会社カプコン
株式会社スタジオベントスタッフ

進行管理　高橋　敦子（ファミ通書籍編集部）
製作購買　鎌倉　計子
印刷　図書印刷株式会社

●本書についてのご質問は、祝祭日を除く毎週火曜日から木曜日までの、午後2時から午後4時までの間に、TEL03-5433-7143で受け付けています。※ゲームの内容についてのご質問にはお答えできませんのでご了承ください。

※セガサターンは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。
※プレイステーションは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN4-89366-878-1
●1199977
Printed in Japan

ISBN4-89366-878-1

C0076 ¥1100E

9784893668783

1920076011009

アスペクト

定価 本体1100円+税

MARVEL SUPER HEROES